PlayStation
PAL
CRASH BASH™
UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation®

# Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

# Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

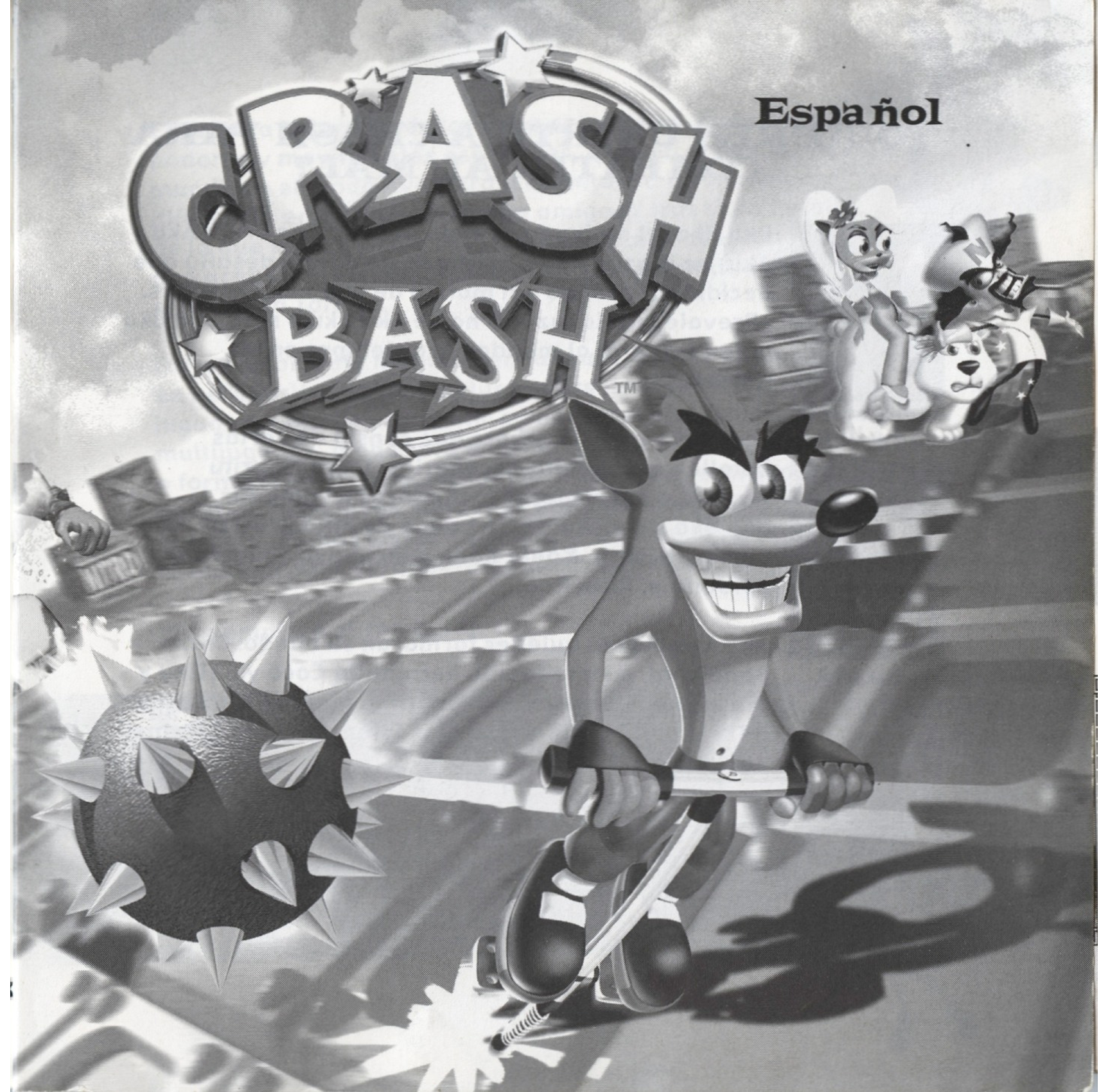
**En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa POWERLINE.**

"DUALSHOCK" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Crash Bash™ © 2000 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot and related characters™ & © Universal Interactive Studios, Inc. All Rights Reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Eurocom Developments Limited. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 or 2 Players | Memory Card 3 blocks | Multi Tap Compatible 1~4 Players | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | DUAL SHOCK

SCES-02834

# Español



# ¿QUIERES UNIRTE A CRASH PARA COMBATIR AL MAL?

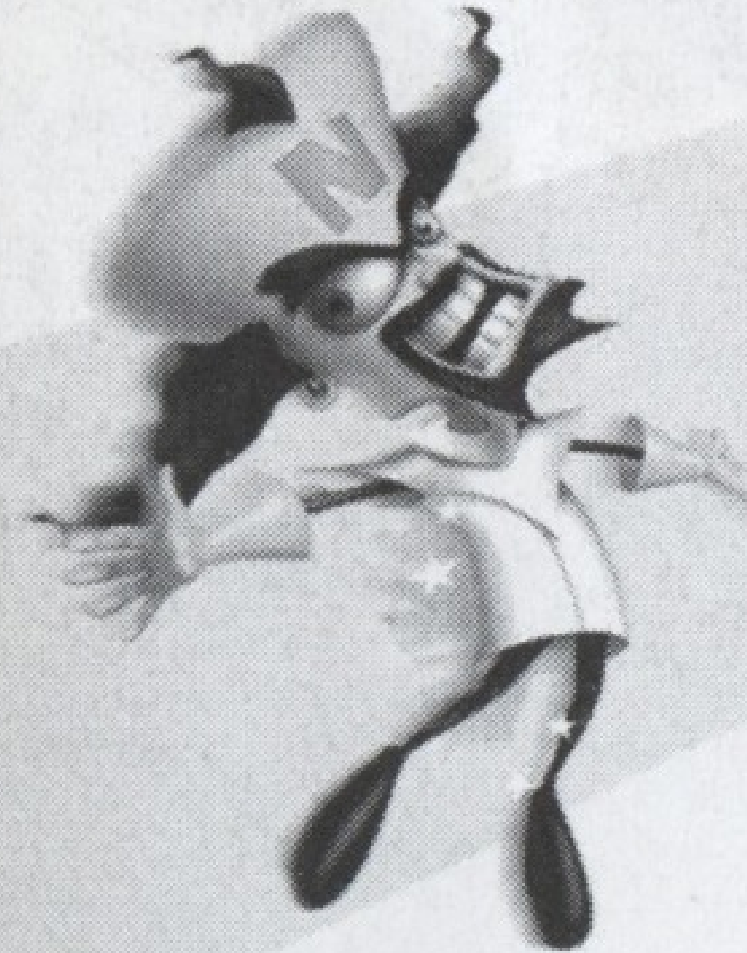
Uka Uka

Aku Aku

Uka Uka, el malvado gemelo del anciano brujo Aku Aku, ha lanzado a su hermano un último desafío que decidirá el destino del mundo de una vez por todas. ¿Prevalecerá la luz eterna de Aku Aku o será Uka Uka quien sumerja al mundo para siempre en las tinieblas?

El desafío es un combate que consta de varias batallas en distintos escenarios. Cada espíritu enviará a sus mejores luchadores a combatir. Uka Uka selecciona a su banda de pillastres: Dr. Neo Cortex, N. Brio, Koala Kong y un nuevo y malvado personaje, Rilla Roo.

Aku Aku revela quiénes formarán su bando: Crash Bandicoot, su inteligente hermanita Coco y... ¡Tiny y Dingodile! Sí, has leído bien. ¡Han logrado persuadir a Tiny y a Dingodile para que dejen a Cortex y formen equipo con Crash!



Elige para jugar uno de los ocho personajes, cada uno con poderes y movimientos especiales. Cambia el destino del mundo en el modo Aventura. Enfréntate a 28 situaciones diferentes en solitario o con un amigo. Y tras cada batalla de la que salgas victorioso, tendrás acceso al escenario que acabas de disputar tanto en el modo Batalla como en el modo Torneo.

Entra en combate montado en tanques, en osos polares, en aerodeslizadores o incluso sobre dragones. Hasta cuatro jugadores pueden combatir en apasionantes competiciones multijugador. Juega solo en confrontaciones "Sálvese quien pueda" o forma equipos para un combate de todos contra todos. Entre los desafíos se incluyen contiendas de puntuación máxima, enfrentamientos en los que gana el que más resiste y episodios cronometrados verdaderamente frenéticos.

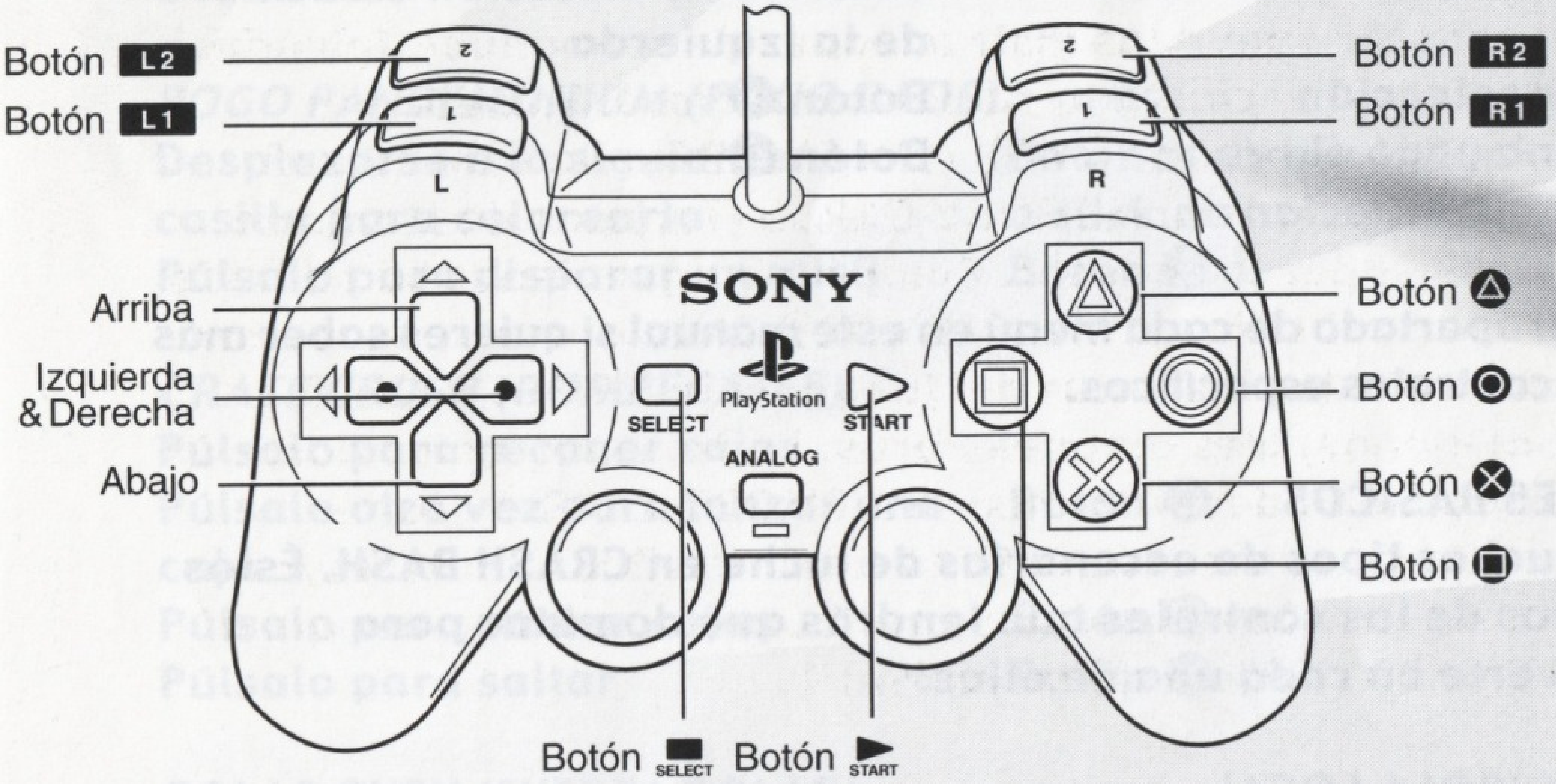
¡Que empiece el combate!

# PREPARATIVOS

**Conecta la consola según las instrucciones de su manual. Introduce el CD de Crash Bash y cierra la cubierta del disco. Enciende la consola pulsando el botón POWER (ENCENDIDO). No conectes ni desconectes periféricos ni MEMORY CARDS (Tarjetas de Memoria) después de encender la consola. Comprueba que tienes suficientes bloques de memoria libres en la MEMORY CARD antes de empezar a jugar. Para guardar los datos del juego en la MEMORY CARD necesitas, al menos, tres bloques libres. Podrás cargar las partidas que hayas guardado desde la misma MEMORY CARD o desde cualquier otra que contenga partidas de Crash Bash™ que hayan sido guardadas previamente. Este producto sólo utiliza la ranura de MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) 1.**

**NOTA**
**Todas las ilustraciones de este manual se han extraído de la versión del juego en inglés. Algunas de estas ilustraciones pueden corresponder a imágenes previas a la finalización del juego y podrían diferir de las que aparecerán en la versión final.**

# CONTROLES



**Si tienes un Mando Analógico (DUALSHOCK®) podrás jugar usando los botones de dirección o el stick de la izquierda. De usar el stick de la izquierda, asegúrate de que el interruptor de modo ANALOG (analógico) está encendido (estado del LED: rojo). La función de vibración del Mando Analógico (DUALSHOCK®) se puede activar y desactivar en el menú OPTIONS (OPCIONES). Lee el apartado "Opciones" que aparece más adelante en este manual si quieres obtener más información.**

## BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

**En este manual se utilizan ⇧, ⇩, ⇦, ⇨ etc. para indicar la dirección tanto de los botones de dirección como de el stick de la izquierda.**

**CONTROLES BÁSICOS EN LOS MENÚS**

| | |
|---|---|
| **Seleccionar opción del menú** | **Botones de dirección o stick de la izquierda** |
| **Confirmar selección** | **Botón ⊗** |
| **Salir de una pantalla / Ir a la página anterior** | **Botón △** |

**Consulta el apartado de cada menú en este manual si quieres saber más acerca de controles específicos.**

**CONTROLES BÁSICOS**

**Existen muchos tipos de escenarios de lucha en CRASH BASH. Éstos son algunos de los controles que tendrás que dominar para desenvolverte en cada una de ellas:**

*BALLISTIX (BOLA LOCA)*

| | |
|---|---|
| **Desplazarse para desviar las bolas con la nave** | **Botones de dirección o stick de la izquierda** |
| **Mantenlo pulsado para aumentar la velocidad de la nave** | **Botones L1 / R1** |

| | |
|---|---|
| Púlsalo para dar más velocidad a las bolas | Botón □ |

*POGO PANDEMONIUM (POGO CAOS)*

| | |
|---|---|
| Desplazarse a la siguiente casilla para colorearla | Botones de dirección o stick de la izquierda |
| Púlsalo para disparar un misil | Botón □ |

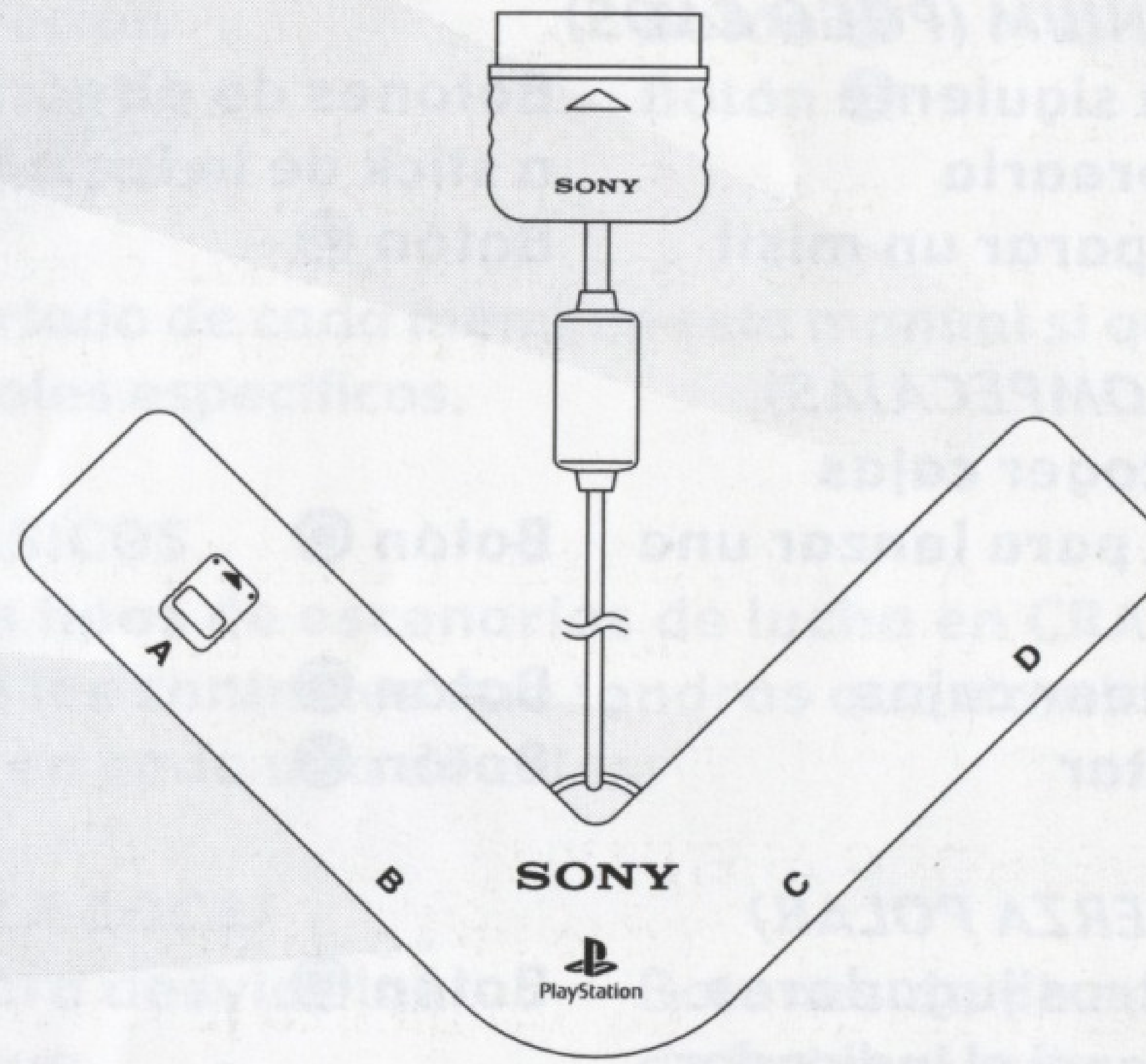
*CRATE CRUSH (ROMPECAJAS)*

| | |
|---|---|
| Púlsalo para recoger cajas | |
| Púlsalo otra vez para lanzar una caja | Botón ○ |
| Púlsalo para patear cajas | Botón □ |
| Púlsalo para saltar | Botón ✕ |

*POLAR PUSH (FUERZA POLAR)*

| | |
|---|---|
| Cargar contra otros jugadores | Botón □ |
| No se puede cargar si el indicador está vacío | |
| Al caer, avanza por el escenario y púlsalo repetidas veces | Botón □ |

# PARTIDAS PARA VARIOS JUGADORES




**Para las partidas en las que participen 3 ó 4 jugadores, necesitarás un Multi Tap. El Multi Tap debe estar conectado al puerto de Mando 1 de la consola y, al menos, un Mando en el puerto de Mando 1-A del Multi Tap. Los demás Mandos deberán conectarse de forma consecutiva en el puerto de Mando 1-B, puerto de Mando 1-C etc. Asegúrate de que el Multi Tap y todos los Mandos estén conectados correctamente ANTES de encender la consola.**

# COMIENZO DEL JUEGO

**PANTALLA DE SELECCIÓN DE IDIOMA**

**Pulsa ⇧/⇩ para seleccionar el idioma que desees y, a continuación, pulsa el botón ⊗ para confirmar tu elección. Una vez que hayas elegido un idioma, pasarás al menú principal, que te permite seleccionar el tipo de partida y ajustar las opciones.**

**SELECT GAME TYPE (PANTALLA DE SELECCIÓN DE MODO DE JUEGO)**

**Pulsa ⇧/⇩ para seleccionar una opción y, a continuación, pulsa botón ⊗ para confirmar.**

***ADVENTURE MODE (MODO AVENTURA)***

**Uno o dos jugadores combaten a lo largo de una gran aventura que consta de 28 escenarios de lucha. Comienza jugando en cualquiera de los cuatro episodios iniciales. Gana un trofeo en cada escenario y regresa a los desafíos de la Gema y del Cristal. Cada victoria te capacita para encontrarte con el jefazo del escenario. Si ganas en el modo Aventura, podrás acceder a otros escenarios en los modos Batalla y Torneo.**

***BATTLE MODE (MODO BATALLA)***

**Hasta cuatro jugadores pueden combatir en un escenario al mismo tiempo. Enfréntate cara a cara tú solo o en pareja. Puedes decidir el número de victorias necesarias para lograr el Trofeo. Este modo también dispone de los escenarios abiertos del modo Aventura.**

*TOURNAMENT (TORNEO)*

**Hasta cuatro jugadores pueden enfrentarse cara a cara en competiciones y obtener puntos por cada victoria. Selecciona el tipo de arena y el número de victorias necesarias para alcanzar el Trofeo. A continuación, juega cuatro episodios consecutivos.**

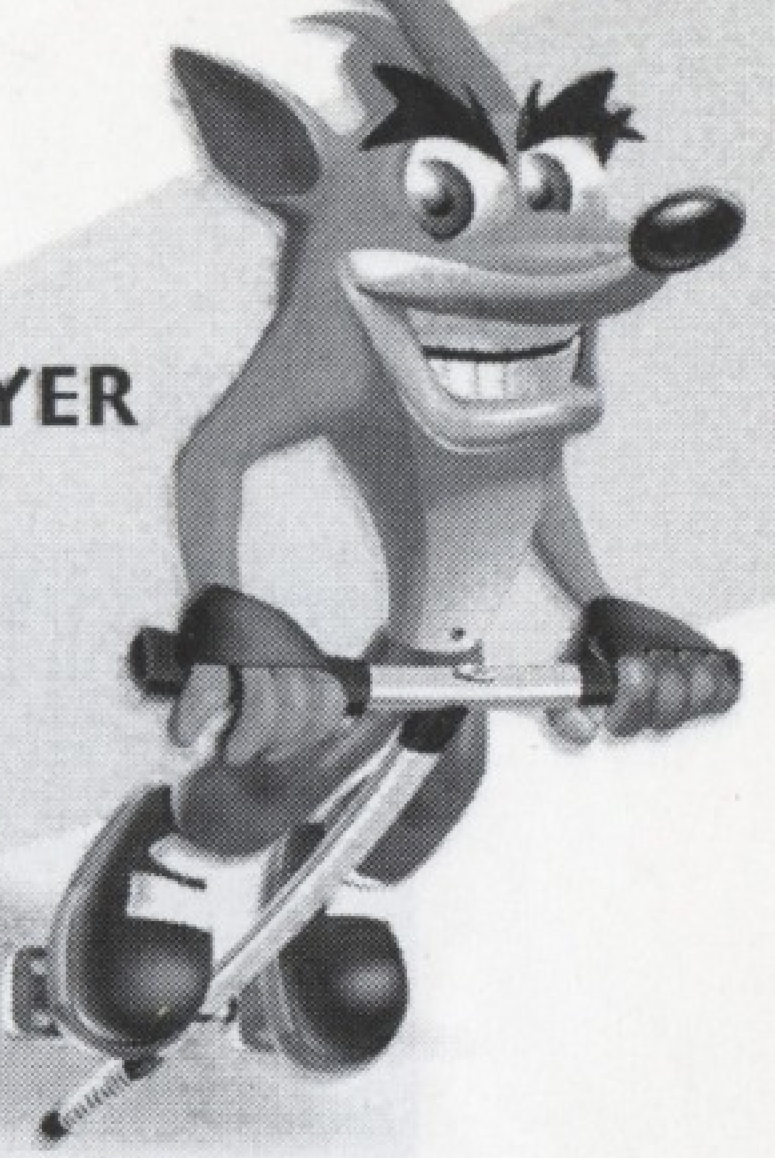
*OPTIONS (OPCIONES)*

**Puedes ajustar varios parámetros para cada partida.**

**Consulta los apartados correspondientes a cada modo de juego si quieres obtener más información.**

## ADVENTURE MODE (MODO AVENTURA)

**Al iniciar el ADVENTURE MODE (MODO AVENTURA), tendrás dos opciones para elegir: NEW GAME (JUEGO NUEVO) o LOAD GAME (CARGAR JUEGO). Si ya has jugado al modo Aventura antes y, lo más importante, te has acordado de guardar tus progresos en una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria), elige LOAD GAME (CARGAR JUEGO) para continuar la partida donde la dejaste. Si no es así, deberás elegir NEW GAME (JUEGO NUEVO) .**



A continuación, selecciona 1 PLAYER (1 JUGADOR) o 2 PLAYER (2 JUGADORES). Por supuesto, si eliges 1 PLAYER (1 JUGADOR) te enfrentarás tú solito a otros tres personajes controlados por la consola. Selecciona 2 PLAYER (2 JUGADORES) y dos de vosotros os enfrentaréis al enemigo juntos. Las cosas se pueden poner un poquito feas al final, porque... ¿qué pasa si los DOS queréis ganar?

## CHARACTER SELECT (PANTALLA DE SELECCIÓN DE PERSONAJES)

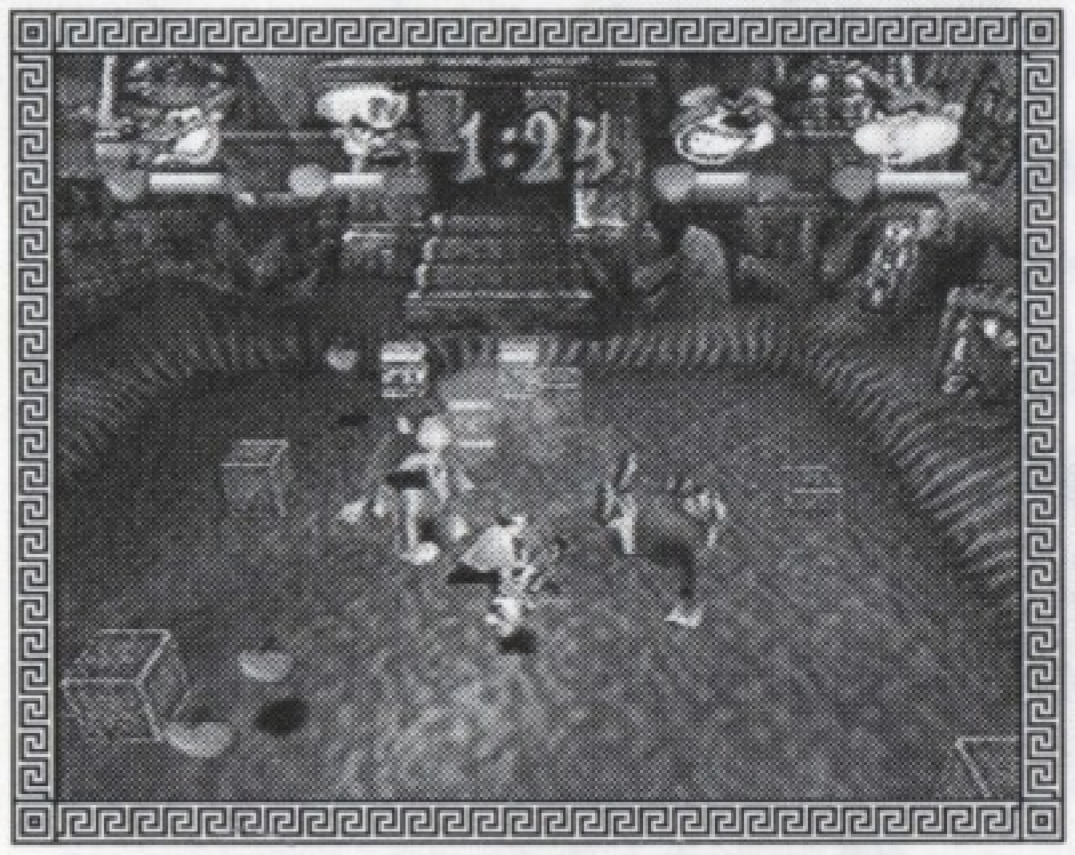
Ya ha llegado el momento de elegir tu personaje en la pantalla CHARACTER SELECT (ESCOGE DE PERSONAJES). En la parte superior de la pantalla verás dos filas de personajes. Utiliza los botones de dirección o el stick de la izquierda para seleccionar un personaje. En la fila superior nos encontramos con... ¡lo has adivinado!: los chicos (¡y la chica!) buenos. En la fila de abajo, el pérfido grupo de los chicos malos. Cuando hayas seleccionar el personaje que quieras, pulsa el botón ⊗ para confirmar tu elección. Verás unas etiquetas adicionales, P1 (J1), P2 (J2) etc., que se refieren al jugador que escoge al personaje (así J1 = Jugador 1). Cuando tú y el jugador 2 hayáis hecho vuestra elección, el resto de las posiciones las tomarán los personajes controlados por la consola.

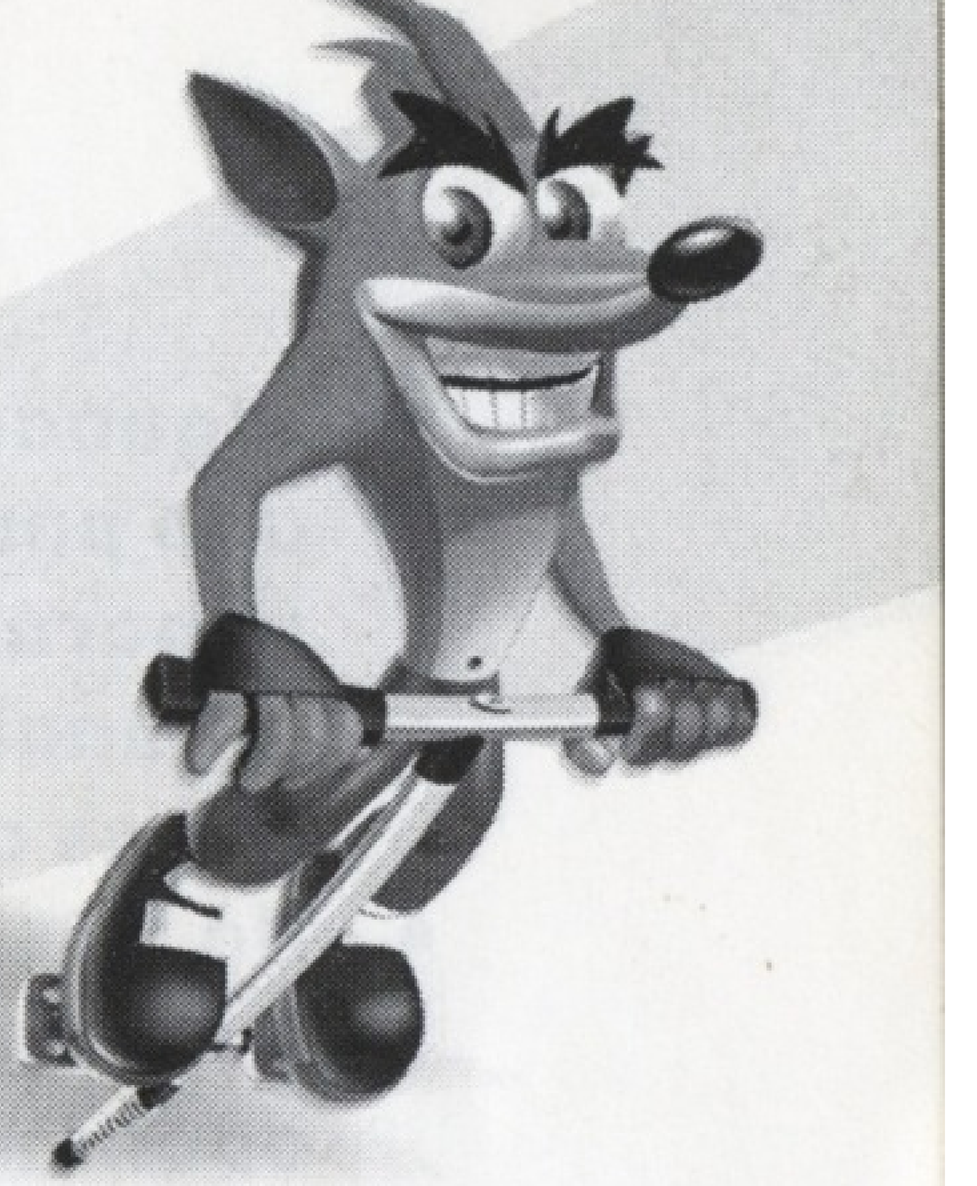
## ¡LA SALA DE GUERRA!

De acuerdo, ahora sí que empieza el juego de verdad, cuando tu personaje aterriza en la Sala de guerra. Éste es el punto desde el que se puede acceder a los escenarios a través de distintas plataformas del tiempo. A medida que avances por el juego te darás cuenta de que algunos escenarios no se abrirán hasta que no consigas ciertos objetivos, por lo general, victorias en un determinado número de escenarios. También encontrarás una plataforma del tiempo que te permite guardar la partida; se llama SAVE GAME (GUARDAR JUEGO) así que no debe ser muy difícil de encontrar.

Bueno, ¿que cuándo empiezas a jugar de verdad? No seas tan impaciente, enseguida lo sabrás.

# CÓMO JUGAR





Para comenzar una batalla, atraviesa el pasadizo hasta llegar a una plataforma de tiempo. Si el escenario de lucha está abierta, puedes pulsar el botón ⊗ para empezar. Entonces aparecerás directamente en el escenario, donde recibirás unas instrucciones para saber cuáles son tus objetivos. Cada escenario presenta un desafío diferente, así que merece la pena que sigas este consejo: no sirve de nada buscar un oso polar en el que montar si los todos los demás tienen cajas de TNT.

Las batallas terminan cuando sólo quede uno de los jugadores en el escenario o cuando uno de los jugadores tiene una puntuación más alta o más Salud que los otros oponentes. Para ganar, cerciórate de que ese jugador seas tú, ¡en este juego no existe la caballerosidad!

El primer jugador que consiga tres victorias será el ganador.

- Algunas partidas se basan en los puntos. Así que, si consigues una puntuación más alta o más salud que tus oponentes, ganarás.
- Algunas partidas se basan en la "supervivencia del más apto": ganas cuando quedan eliminados los otros jugadores.
- No irás a ninguna parte si juegas limpio; no es suficiente conseguir puntos, ¡también tienes que distraer y estorbar a tus oponentes!

## LLEVAR UN CONTROL

Cuando regreses a la Sala de guerra podrás comprobar cuántas victorias llevas subiendo a una plataforma de tiempo en cada una de los escenarios completados. Aparecerá una ventana que te indicará cada uno de los trofeos, cristales, gemas y reliquias que has recogido en cada escenario en particular.

## ¡HE PERDIDO!

No te preocupes. Todos se reirán de ti, pero aún tienes una oportunidad. Selecciona la opción REPLAY THIS ARENA (REPETIR ESCENARIO) que aparece al final de la batalla para volver a intentarlo. Si no puedes soportar la idea de obtener otra derrota humillante, elige la opción RETURN TO WARP ROOM (VOLVER A SALA GUERRA) y deja que la vergüenza se cierna sobre ti.

## HE GANADO, ¿Y AHORA QUÉ?

Cada escenario presenta cinco desafíos diferentes, uno por cada premio. No habrás "superado" el escenario por completo hasta conseguir los cinco premios.

## DESAFÍOS DE LAS GEMAS Y DE LOS CRISTALES

Si ganas el Trofeo en un episodio podrás volver para enfrentarte a otros dos desafíos y conseguir las Gemas y los Cristales. Puedes elegir en qué episodio competir primero. Pulsa ⇦ o ⇨ para seleccionar una Gema o un Cristal y, a continuación, el botón ⊗ para entrar en un escenario (también puedes elegir volver a jugar por el Trofeo). Los objetivos serán diferentes de los de la competición del Trofeo, así que asegúrate de leerlos antes de pulsar el botón ⊗ para comenzar la batalla.

## COSAS IMPORTANTES QUE PODRÁS GANAR

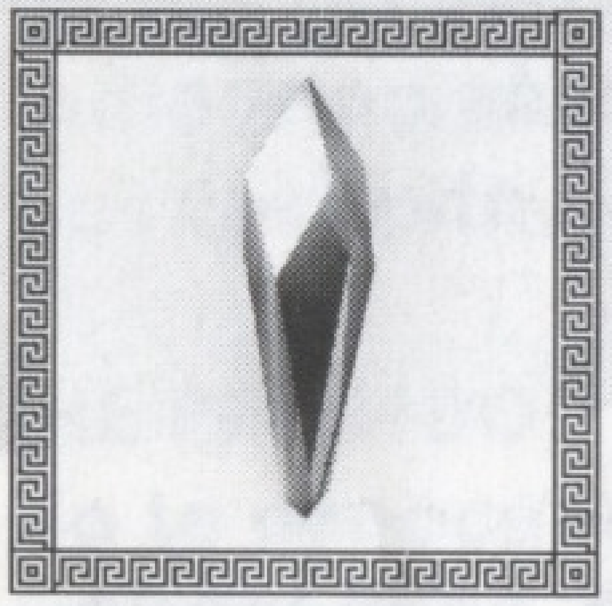
Para completar una partida en el Modo Aventura deberás ganar cada Trofeo, Gema, Cristal y Reliquia que haya en cada nivel, excepto en los niveles del jefazo del nivel.

## COPA

Con cada victoria en un escenario conseguirás una Copa. En el modo Aventura, es necesario conseguir tres copas para ganar el Trofeo. En los modos Batalla y Torneo, tú podrás decidir el número de copas necesarias para ganar el Trofeo en la pantalla de opciones de la partida que aparece antes de cada batalla.

**TROFEO**
**Gana una batalla en los modos BATTLE (BATALLA), TOURNAMENT (TORNEO) o ADVENTURE (AVENTURA) y se te recompensará con un Trofeo. Necesitarás Trofeos para participar en los asaltos al jefazo del nivel en el modo ADVENTURE (AVENTURA).**

**GEMA**
**Consigue el Trofeo de los escenarios en el modo ADVENTURE (AVENTURA) y podrás regresar para recoger la Gema. Necesitarás Gemas para acceder a los escenario secretos y al del jefazo.**



**CRISTAL**
**Consigue el Trofeo de la arena en el modo ADVENTURE (AVENTURA) y podrás regresar para atrapar el Cristal, necesario para adentrarte en los escenario secretos y en el del jefazo.**

**RELIQUIAS**
**Después de completar las cuatro Salas de guerra, aparecerá el desafío de las Reliquias de oro. Regresa a los escenarios que ya has completado e intenta conseguir las Reliquias de oro. Se dice que también las hay de platino, pero nadie sabe cómo conseguirlas.**

## LA SIGUIENTE FASE

Cuando hayas conseguido suficientes trofeos u otras recompensas, estarás listo para enfrentarte al gran jefazo malvado en la Sala de guerra. No te diremos quién será el primero, pero si lo vences podrás acceder a una nueva Sala de guerra y enfrentarte en nuevos escenarios. Si ganas suficientes trofeos allí, te desafiará otro jefazo. Ábrete paso de esta forma.

## MENÚ DE PAUSA

| | |
|---|---|
| *CONTINUE* (CONTINUAR) | Reanuda la partida / Continuar. |
| *SHOW RULES* (VER REGLAS) | ¿No has prestado atención al principio? Aquí puedes ponerte al día. |
| *OPTIONS* (OPCIONES) | Ajusta las opciones de la partida, que son las mismas que aparecen en el menú principal. |
| *EXIT ARENA* (SALIR DEL ESCENARIO) | ¿Demasiado para ti? De acuerdo, puedes salir del escenario y volver a la Sala de guerra seleccionando esta opción. ¡Cobarde! |
| *QUIT GAME* (SALIR DEL JUEGO) | Esta opción aparece si te encuentras en la Sala de guerra. |

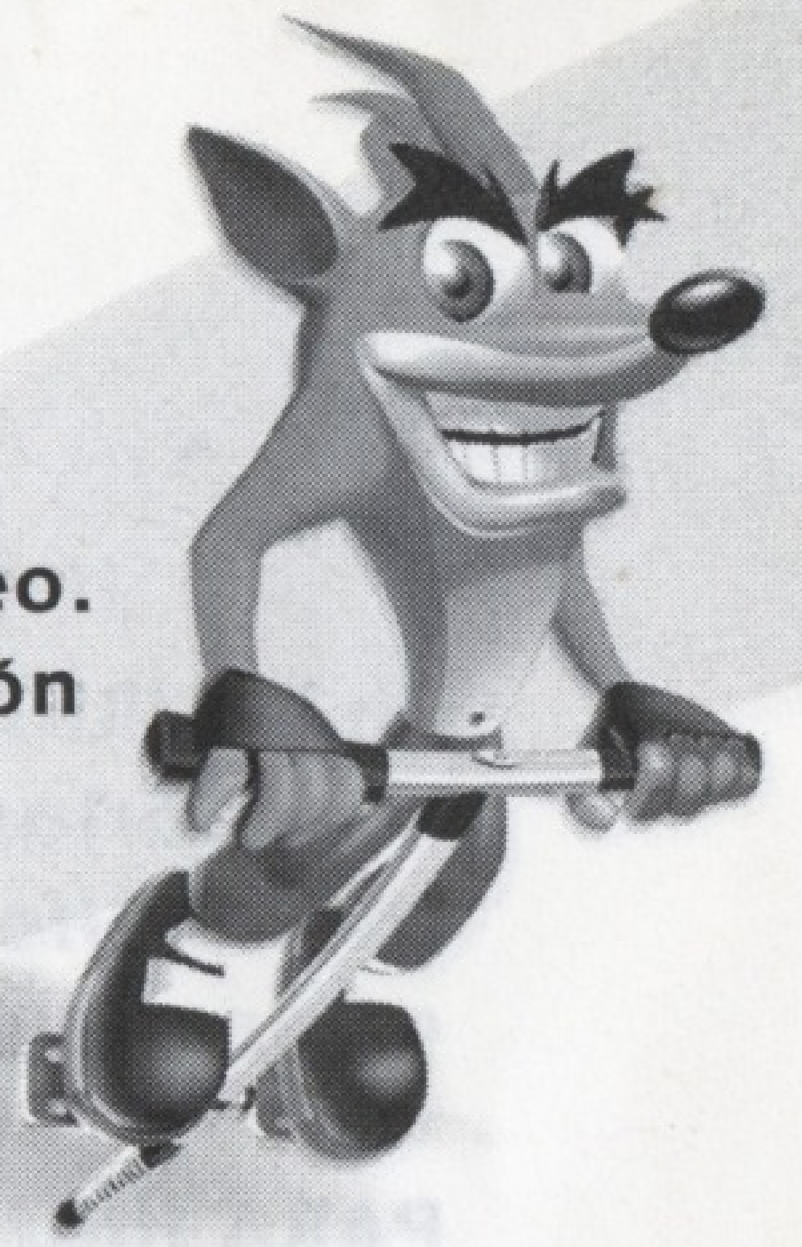
La pantalla de pausa muestra cuántos trofeos, gemas, cristales y reliquias has conseguido hasta el momento. Si te encuentras en un escenario, pulsa el botón △ para ver cuántas copas has ganado en esta contienda.

# BATTLE MODE (MODO BATALLA)

**Dispondrás de un conjunto inicial de escenarios y, a medida que avances en el ADVENTURE MODE (MODO AVENTURA), te irás enfrentando a otros.**

**PARA JUGAR EN BATTLE MODE (MODO BATALLA):**

- **Elige el número de jugadores que van a participar (de 1 a 4).**
- **Elige un personaje, como en el ADVENTURE MODE (MODO AVENTURA) (todos los personajes que no se asignen a un jugador estarán controlados por la consola).**
- **A continuación, elige una arena. Sólo estarán disponibles las arenas que hayas abierto en el ADVENTURE MODE (MODO AVENTURA).**
- **Ahora pulsa ⇦ o ⇨ para decidir si quieres jugar TEAM BATTLE (BATALLA EN EQUIPO, 2 contra 2) o VS BATTLE (DUELO) (todos contra todos).**
- **Por último, selecciona las opciones de la partida. Pulsa ⇧ / ⇩ para moverte por las opciones y pulsa ⇦ / ⇨ para ajustarlas.**



**COPAS NECESARIAS PARA GANAR UN TROFEO**
Ajusta el número de copas necesarias para ganar un trofeo. Elige entre 2 y 7 copas. Por ejemplo, si estableces la opción en 7 copas, tendrás que ganar 7 partidas antes de conseguir el trofeo. Si no te apetece tanto desafío, establece sólo dos copas y el trofeo será tuyo con tan sólo ganar dos partidas.

**DIFFICULTY (DIFICULTAD)**
Ajusta el grado de dificultad. Esto también afectará a los niveles de destreza de los oponentes controlados por la consola; hay tres opciones: EASY (FÁCIL), MEDIUM (MEDIO) o HARD (DIFÍCIL).

Cuando ya tengas configuradas todas las opciones de la partida, pulsa el botón ⊗. Como ocurre en el ADVENTURE MODE (MODO AVENTURA), el objetivo de la batalla variará según el escenario en el que hayas elegido jugar.

**MENÚ DE PAUSA**
Las opciones disponibles en el menú de pausa son las mismas que en el menú ADVENTURE MODE, pero con una más. Elige CHANGE ARENA (CAMBIAR ESCENARIO) para salir del escenario actual y seleccionar otra.

# TOURNAMENT (TORNEO)

En TOURNAMENT (TORNEO), te enfrentarás en un total de cuatro escenarios para conseguir un trofeo. Se te recompensará con un trofeo diferente por cada torneo y existen diversos modos de competición que puedes probar.

**PARA JUGAR EN TOURNAMENT MODE (MODO TORNEO):**

- Selecciona el número de jugadores que van a participar (desde 1 a 4 posibles jugadores).
- Selecciona un personaje, como en el ADVENTURE MODE (MODO AVENTURA) (todos los personajes que no se asignen a un jugador estarán controlados por la consola).
- A continuación, pulsa ⇦ o ⇨ para escoger entre los diferentes torneos.
- Por último, selecciona las opciones de la partida, como en el BATTLE MODE.

# OPTIONS (OPCIONES)

Pulsa ⇧/⇩ para seleccionar una opción del menú y a continuación el botón ⊗ para confirmar tu elección.

**MUSIC (MÚSICA)**
**En el menú MUSIC (MÚSICA) encontrarás dos opciones: MODE (MODO) (STEREO o MONO) o VOLUME (VOLUMEN) (que aparece como un porcentaje del volumen posible total). Pulsa ⇦ o ⇨ para ajustar la configuración. Cuando hayas configurado los parámetros de música, pulsa el botón ⊗ para regresar al menú OPTIONS (OPCIONES).**

**SOUND EFFECTS (EFECTOS DE SONIDO)**
**Aquí sólo hay una opción, VOLUME (VOLUMEN), que aparece como un porcentaje del volumen posible total. Pulsa ⇦ o ⇨ para subir o bajar el nivel del volumen. Cuando hayas configurado los SOUND EFFECTS (EFECTOS SONIDO), pulsa el botón ⊗ para regresar al menú OPTIONS (OPCIONES).**

**CONTROLLER (MANDO)**
**Aquí cada jugador puede activar o desactivar la función de vibración de su Mando Analógico (DUALSHOCK®) pulsando el botón ■. Cuando todos los jugadores hayan realizado sus ajustes, el jugador 1 puede pulsar el botón ⊗ para aceptar todos los cambios y volver al menú OPTIONS (OPCIONES).**

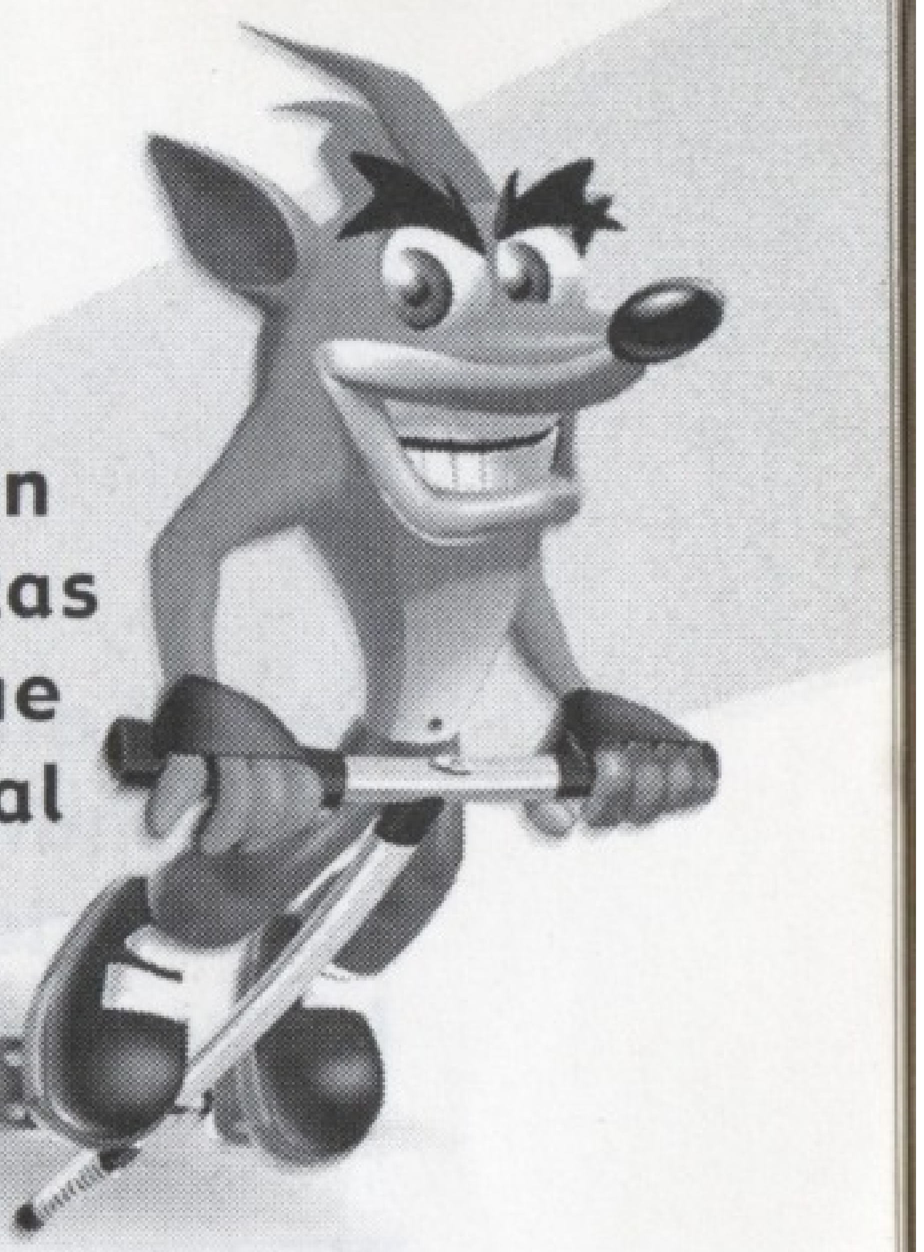
**EXIT (SALIR)**
**Cuando hayas configurado todas las opciones a tu gusto, selecciona EXIT (SALIR) para regresar al menú principal.**

# MEMORY CARDS (Tarjetas de Memoria): GUARDAR Y CARGAR

Advertencia: No introduzcas ni retires MEMORY CARDS (Tarjetas de Memoria) cuando la consola esté encendida, porque podría afectar a los datos almacenados en ella. Comprueba que tienes al menos tres bloques de memoria libres en la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) antes de empezar a jugar.

**SAVE GAME (GUARDAR JUEGO)**

En cada Sala de guerra encontrarás una plataforma denominada SAVE GAME (GUARDAR JUEGO). Dirígete hacia allí y pulsa el botón ⊗. Aparecerá la pantalla de guardar que te permitirá guardar hasta cuatro archivos distintos en tu MEMORY CARD. Utiliza los botones de dirección o el stick de la izquierda para seleccionar el archivo que quieres guardar. A continuación, asigna un nombre al archivo. Utiliza los botones de dirección o el stick de la izquierda para seleccionar las letras e introduce cada letra pulsando el botón ⊗ (pulsa la flecha de retroceder para borrar letras). Cuando hayas terminado, selecciona DONE (HECHO) y pulsa el botón ⊗ para volver a la Sala de guerra. Después de unos segundos, el archivo se almacenará en la MEMORY CARD. Cuando hayas recibido confirmación de que se ha guardado el archivo, pulsa el botón ⊗ para regresar a la Sala de guerra.



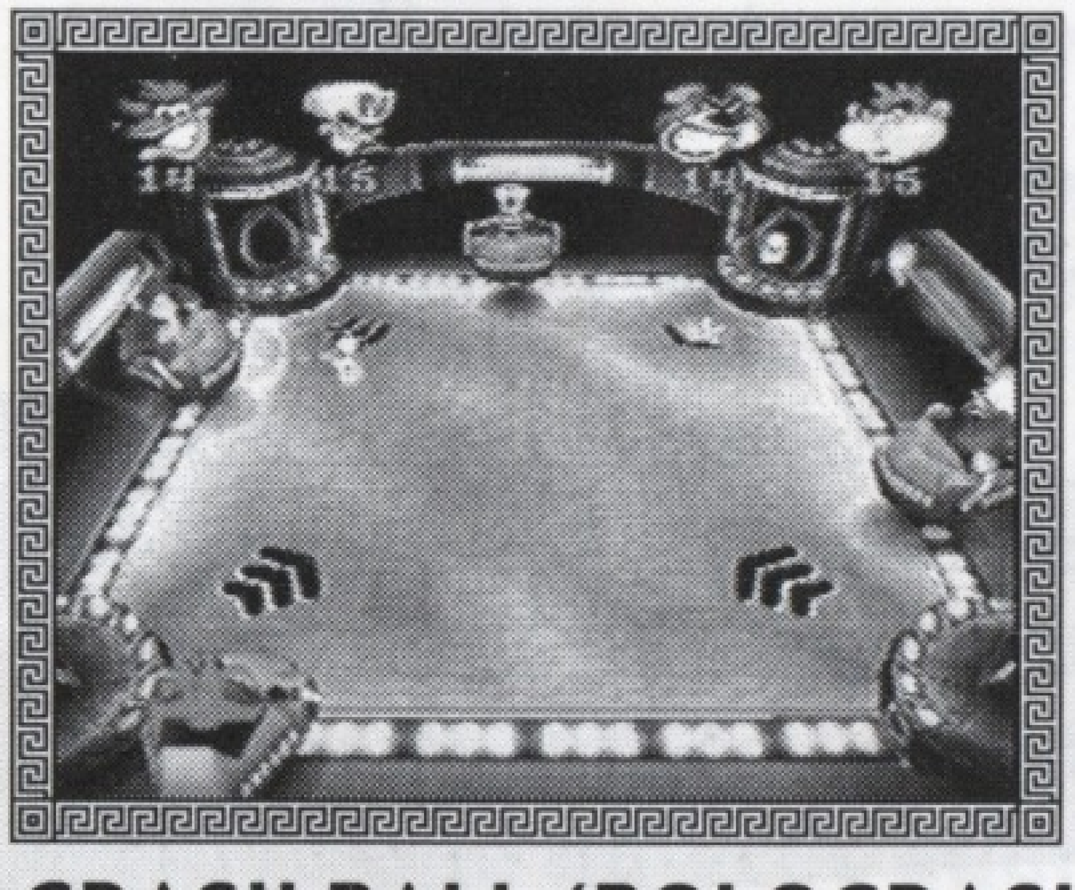
En una de las mitades de la pantalla de guardar aparecerán Trofeos, Gemas, Cristales y Reliquias. A medida que avanzas por el juego, deberás intentar recoger todos los objetos que puedas. Todo lo que recojas aparecerá aquí, así que es vital que recuerdes guardar la partida regularmente: no hay nada peor que luchar ferozmente por esa última reliquia y que se te olvide guardar la partida.

LOAD GAME (CARGAR JUEGO)

Puedes cargar una partida previamente guardada seleccionando la opción LOAD GAME (CARGAR JUEGO) cuando accedas a cualquiera de los modos de juego.

# TÉCNICAS DE COMBATE

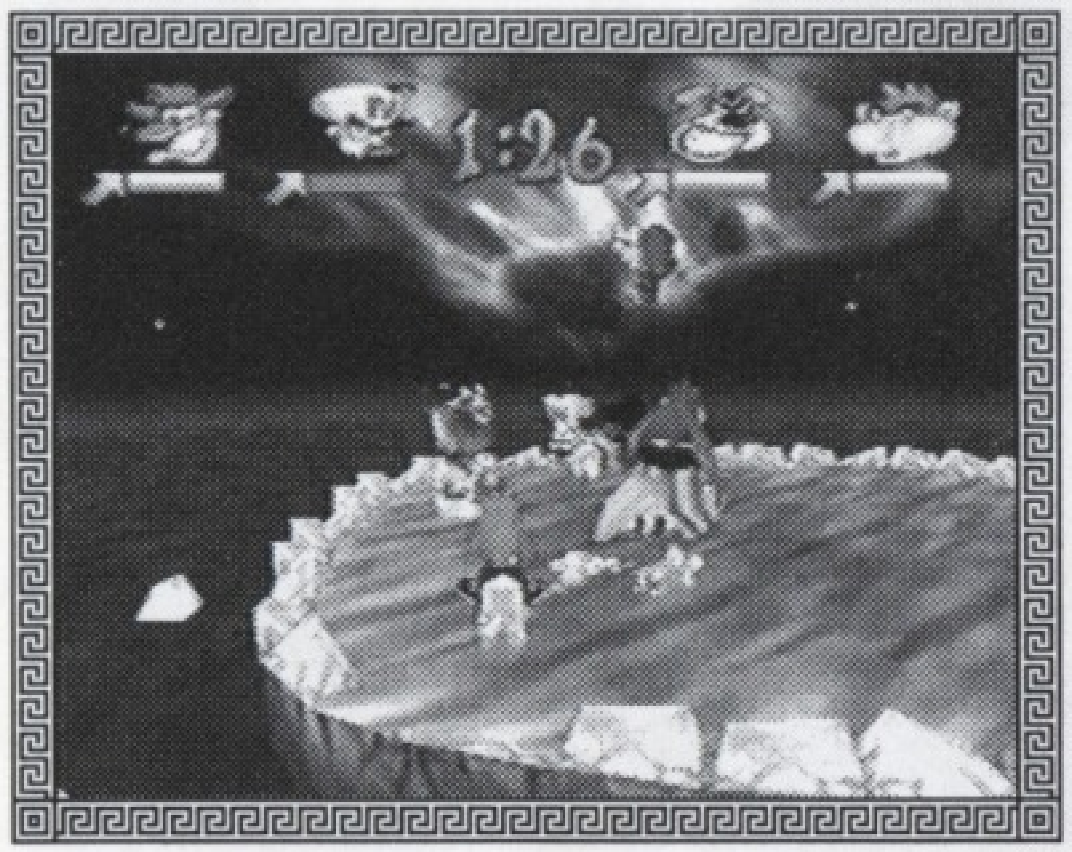
**Cada batalla de CRASH BASH™ plantea un desafío diferente. Se te indicarán cuáles son los objetivos antes de entrar en cada escenario. Para ayudarte a empezar, estos son los objetivos y los controles básicos de los primeros escenarios.**



**CRASH BALL (BOLOCRASH)**

**Utiliza la nave para desviar las bolas de tu objetivo. Ganarás si eres el último jugador que queda en pie.**

| | |
|---|---|
| ⇦/⇨ | **Moverte para desviar las bolas con la nave.** |
| **Botones L1 / R1** | **Manténlo pulsado para aumentar la velocidad de la nave.** |
| **Botón ■** | **Darle patadas a las bolas.** |

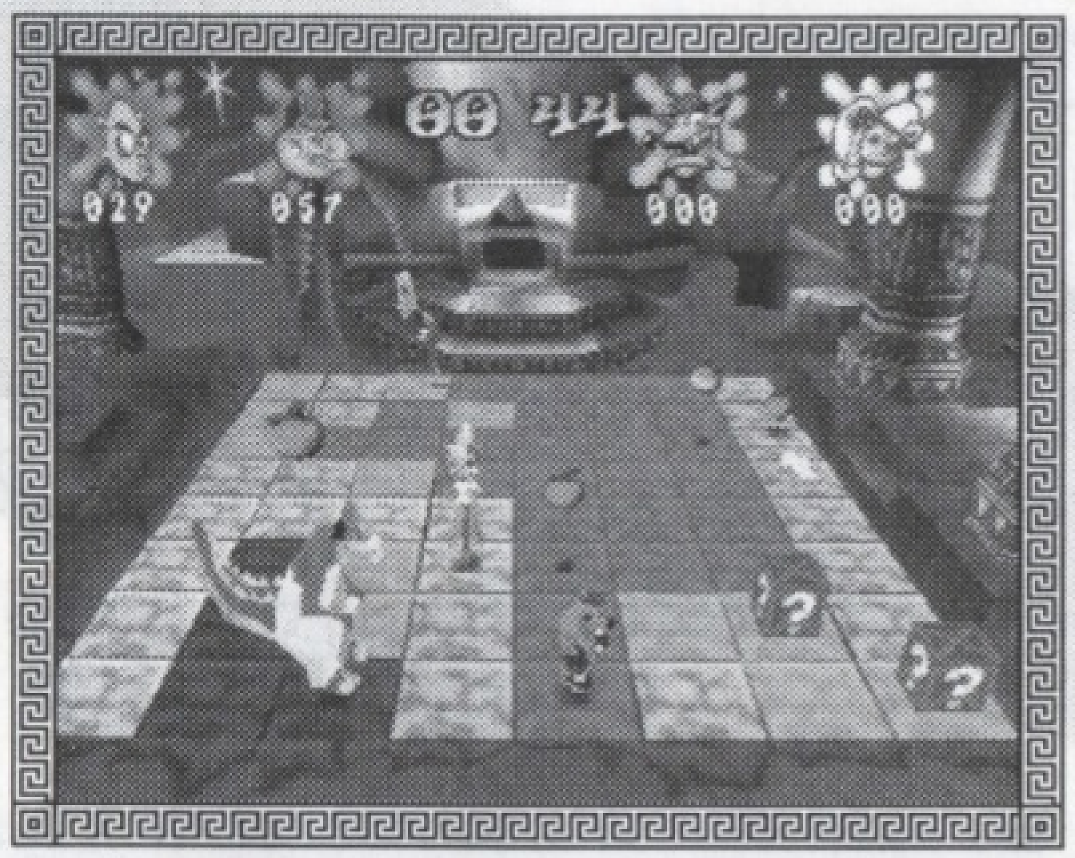


**POLAR PANIC (PÁNICO POLAR)**

**Arremete contra otros jugadores para lanzarlos al hielo de un golpe. Recoge reforzadores entrando en el haz de luz.**

**Botón ■** — **Carga contra otros jugadores. Advierte que hay un depósito verde bajo los iconos de los personajes en la parte superior de la pantalla: cuando el depósito está vacío (rojo) no puedes cargar. Cuando te encuentres en peligro de caer al hielo, pulsa el botón ■ repetidamente y a continuación los botones de dirección o el stick de la izquierda para volver al escenario.**

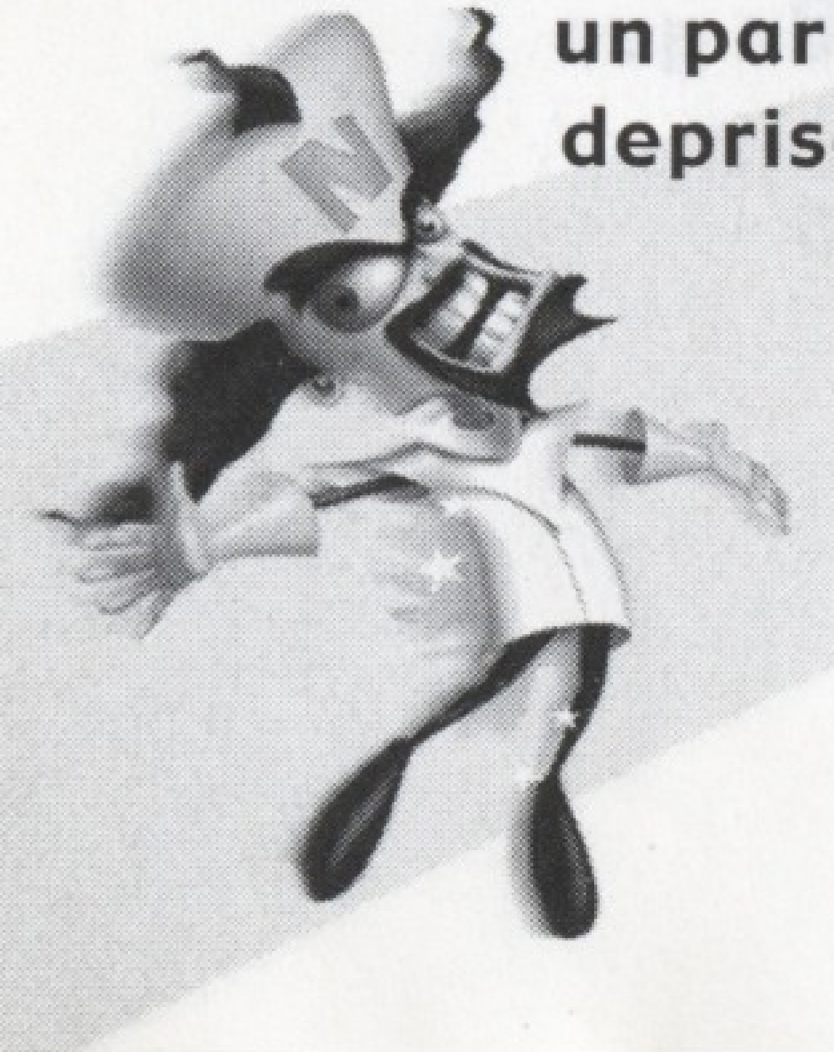
**OBJETOS ESPECIALES** — **Si recoges una pesa, intenta pasársela a otro jugador antes de que te aplaste. Intenta conseguir el rayo o róbaselo a otros jugadores antes de que éste electrocute al resto de jugadores.**

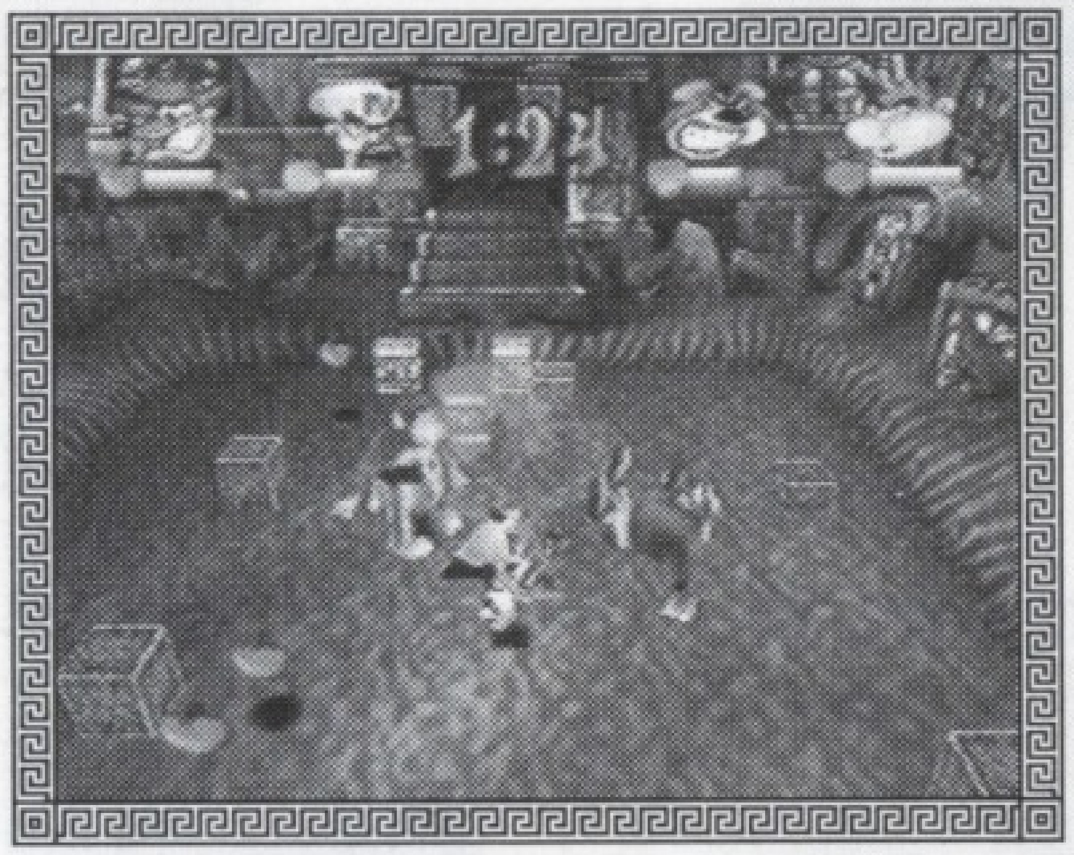


**POGO PAINTER (POGO PINTOR)**
**Desplázate por la arena para cambiar las casillas del suelo a tu color. Rompe las cajas especiales "!" para convertir las casillas en puntos. Ganarás si consigues la puntuación más alta cuando acabe el tiempo.**

| | |
|---|---|
| **⇧, ⇩, ⇦, ⇨** | **Moverte a la siguiente casilla para colorearla.** |
| **Botón ■** | **Si recoges misiles, pulsa el botón ■ para dispararlos y aterrorizar a los demás jugadores. Los misiles se dispararán en la dirección en la que estés orientado.** |

**Busca flechas en el escenario. Recógelas y todas las casillas que estén en su camino cambiarán a tu color. Asegúrate de conseguir un par de botas veloces, con las que podrás moverte más deprisa y colorear más casillas.**





**JUNGLE BASH (DESTROZO EN LA JUNGLA)**
Recoge cajas y lánzaselas a tus oponentes. Ganarás si eres el último jugador que resiste o tienes más salud cuando acabe el tiempo.

| | |
|---|---|
| Botón ○ | Recoge cajas. Pulsa el botón ○ de nuevo para lanzarlas. |
| Botón □ | Púlsalo para darle patadas a las cajas. |
| Botón ✕ | Púlsalo para saltar. |

Dale patadas a las cajas de piedra o lánzaselas a los otros jugadores. Salta sobre las cajas de TNT para activar el cronómetro. Después de unos segundos, explotarán; así que ¡procura estar bien lejos! Manténte lejos de las cajas de nitroglicerina, ya que explotan al más mínimo roce. Utiliza otros objetos para que exploten cerca de tus oponentes. Recoge frutas Wumpa para mejorar tu salud.

# PERSONAJES DE CRASH BASH

**AKU AKU**
*el brujo bueno*

**UKA UKA**
*el malvado gemelo de Aku-Aku*

**CRASH BANDICOOT**
*la "bestia" del submundo*

**COCO BANDICOOT**
*la hermana de Crash*

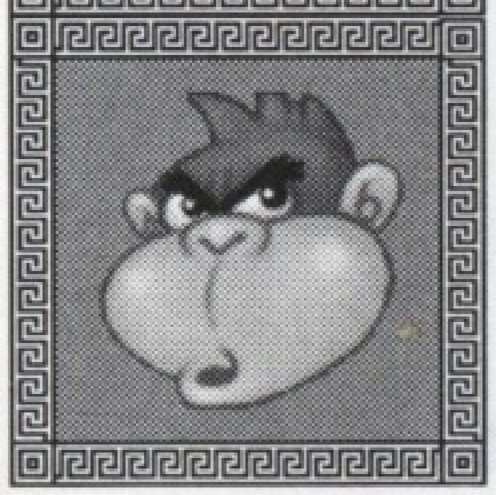
**TINY**
*un fiero tigre mutante*

**DINGODILE**
**otro de los monstruos mutantes de Nitrus**

**DR N. BRIO**
**el megalómano que se resiste a claudicar**

**DR. NEO CORTEX**
**el científico loco**

**KOALA KONG**
**loco, malo y peligroso**



**RILLA ROO**
**el nuevo monstruo de la banda**

# FICHA TÉCNICA

Published by Sony Computer Entertainment Europe

| | |
|---|---|
| Executive Producer | David Bowry |
| Producer | Emma Burwood |
| European Product Manager | Isabelle Tomatis |
| European PR executive | Imogen Baker |
| Copywriter | Jim Sangster |
| Manual Approval | Lee Travers, Stephen Griffiths |
| Packaging and manual design | Richard Turner |
| QA Manager | Geoff Rens |
| Internal QA Manager | Dave Parkinson |
| Testing Supervisor | Jim McCabe |
| Lead Tester | Phil Green |
| Testers | Ian Cunliffe, Michael Kennedy, Carl McKane, Ian McEvoy, Paul French |
| TRC | Paul French, John Hale |
| Localisation Manager | Vanessa Wood |
| Localisation co-ordinator | Elodie Hummel |
| Localisation testers | French - Gaëlle Leysour, Nadège Josa<br>German - Britta Kuhnen<br>Italian - Domenico Visone<br>Spanish - Susana Paredes, Miguel Ataz |

**Produced by Universal Interactive Studios**

| | |
|---|---|
| **Senior Producer** | **Vijay Lakshman** |
| **Production Coordinators** | **Melissa Miller, Brian Stephens** |
| **Additional Minigame Design** | **Sean Krankel, Ricci Rukavina** |
| **Quality Assurance** | **Anthony Ahn, Sean Mountain, Noel Gallan, Josh Gottsegen** |
| **Director of Marketing** | **Prity Patel** |
| **Marketing Co-ordinator** | **Marcus Savino** |
| **Special Thanks to** | **Cynthia Cleveland, Hellene Runtagh, Todd Whitford and Jim Wilson** |

**Developed by Eurocom Entertainment Software**
**in association with Cerny Games**

| | |
|---|---|
| **Producers** | **Jon Williams, Mark Cerny** |
| **Assistant Producer** | **Phil Bennett** |
| **Programming** | **Dave Pridmore, Stuart Johnson, Julian Walshaw-Vaughn, Steve Bak, Kris Adcock** |
| **Graphics** | **Matt Dixon, Steve Bamford, Clive Stevenson, Jon Parr** |
| **Animation** | **Mark Povey, Bryan Rogers, Brian Malone-West** |
| **Music and Sound Effects** | **Steve Duckworth** |
| **Tools support** | **Andy Mitchell, Chris Jackson, Kevin Marks** |
| **Quality Assurance Manager** | **Michael Robinson** |
| **Quality Assurance** | **Andy Dilks, Rich Higgins, Andy Lally, John Lee Barker, Chris J Jackson, Richard Nicholls, Mark Shaw, Richard Charles** |
| **Special Thanks** | **Michael John, Hugh Binns, Mat Sneap, Jim Wilson, Rachel Hall, Mike Botham** |

## Precauções

Este disco contém programas para a consola de video-jogos "PlayStation®". Nunca utilize o disco em qualquer outro equipamento, uma vez que poderá danificá-lo. O disco está conforme as especificações da "PlayStation®", para o Mercado Europeu. Não pode por isso, ser usado em versões da "PlayStation®" para outros mercados. Leia cuidadosamente o manual de instruções da "PlayStation®" para assegurar a correcta utilização do disco. Quando inserir este disco na "PlayStation®", coloque-o sempre com a etiqueta para cima. Quando manusear o disco, não toque na sua superficie. Segure-o pelas extremidades. Conserve o disco limpo e sem riscos. Se a superficie do disco estiver suja, limpe-a com um tecido macio. Não deixe o disco próximo de fontes de calor, exposto directamente à luz solar ou sujeito a humidade excessiva. Nunca use um disco partido ou danificado, ou que tenha sido reparado com adesivo ou cola, uma vez que isso conduzirá a erros de operação.

## Alguns Conselhos

Para seu bem, descanse cerca de 15 minutos por cada hora que estiver a jogar. Evite jogar quando estiver cansado ou com sono. Jogue sempre numa sala iluminada e coloque-se o mais afastado possível do televisor. Algumas pessoas podem estar sujeitas a ataques epilépticos quando expostas a luzes ou sinais intermitentes no seu dia-a-dia. Podem também estar sujeitas ao mesmo tipo de ataques enquanto vêem programas televisivos ou jogam com jogos de video. Mesmo pessoas que nunca tiveram ataques do género podem, contudo, sofrer de estado epiléptico nunca detectado. Consulte o seu médico caso sofra de estado epiléptico ou imediatamente após detectar qualquer dos seguintes sintomas enquanto jogar: vertigens, alterações da visão, contracções musculares ou outros movimentos involuntários, perda de consciência, confusão mental e/ou convulsões.

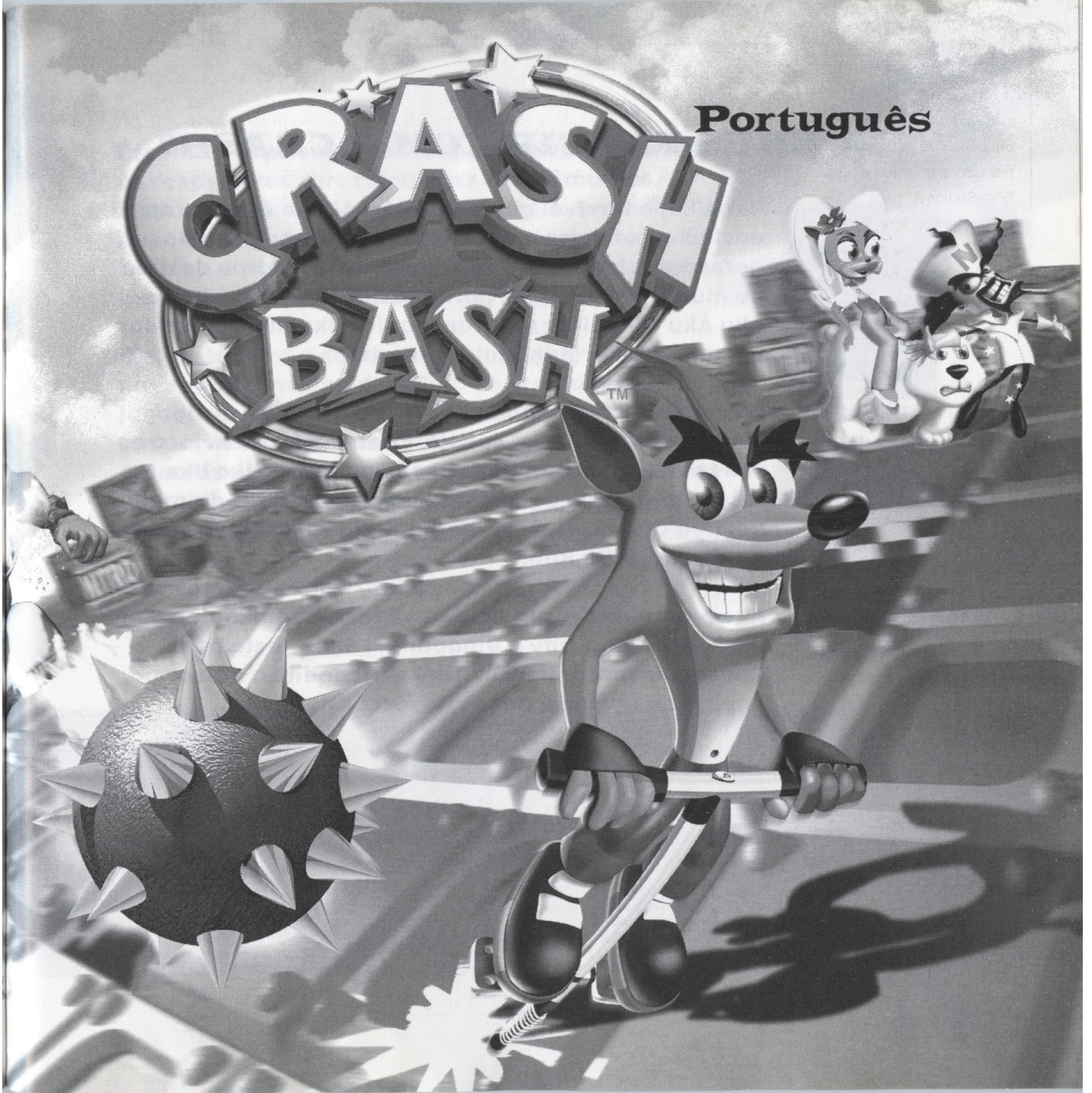
**No fim do manual encontrará os números de telefone do Servico de Atendimento ao Cliente (Customer Service No.) e da Assistência Directa Video-jogos POWERLINE.**

"DUALSHOCK" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Crash Bash™ © 2000 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot and related characters™ & © Universal Interactive Studios, Inc. All Rights Reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Eurocom Developments Limited. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 or 2 Players | Memory Card 3 blocks | Multi Tap Compatible 1~4 Players | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | DUAL SHOCK

SCES-02834

# Português



# QUERES PARTIR COM O CRASH?

Uka Uka

Aku Aku

Uka Uka, o terrível gémeo de Aku Aku (o espírito do ancião curandeiro), desafiou o seu irmão para a derradeira batalha. Este desafio vai decidir o destino do mundo de uma vez por todas. Irá a luz eterna de Aku Aku prevalecer ou conseguirá Uka Uka comandar um mundo mergulhado nas trevas?

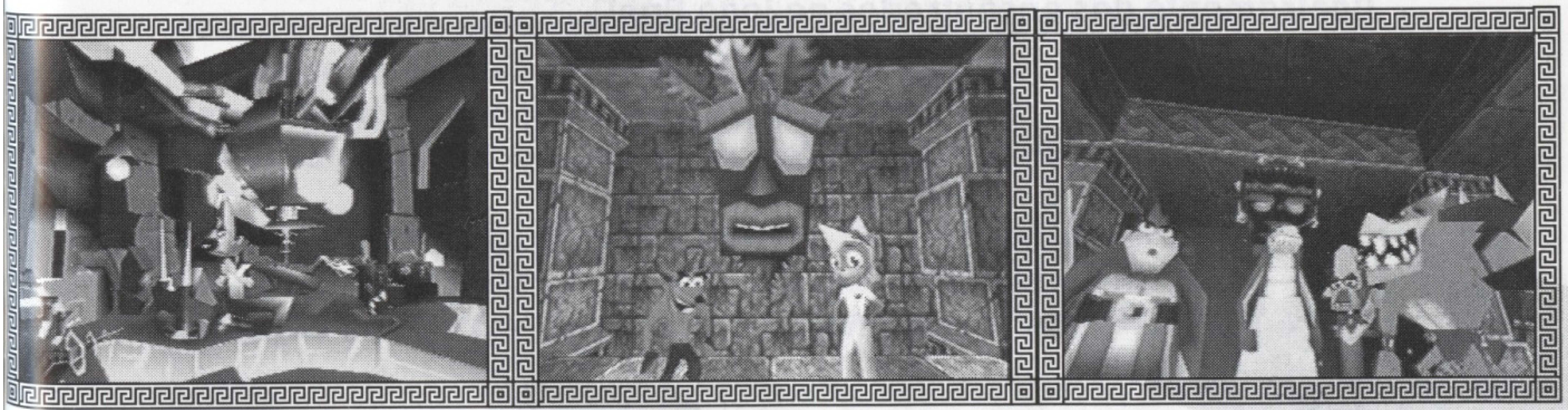
O desafio é constituído por várias batalhas disputadas em vários locais. Cada espírito enviará os seus melhores campeões para a batalha. Uka Uka selecciona a sua equipa de individualidades do mal: Dr. Neo Cortex, N. Brio, Koala Kong e a mais recente aquisição: Rilla Roo.

Aku Aku revela a sua equipa – Crash Bandicoot, a sua irmã, Coco e ... Tiny e Dingodile?! Sim – leste bem. Conseguiram convencer Tiny e Dingodile a deixar a equipa de Cortex e aderir às forças de Crash!

Escolhe e joga com qualquer uma das oito personagens, com as respectivas características e movimentos.
Muda o destino do mundo no modo Aventura. Resolve os 28 eventos diferentes sozinho ou com um amigo. E por cada batalha vitoriosa, ganhas acesso à arena correspondente quer no modo Batalha, quer no modo Torneio.

Dirige-te para o combate em tanques, ursos polares, naves e até mesmo dragões. Podem jogar até quatro jogadores em furiosos desafios de vários jogadores. Joga sozinho em partidas "cada-bandicoot-por-si" ou forma equipas para entrares em todas as lutas bandicoot. Os desafios incluem partidas de pontuações máximas, o último resistente e frenéticos eventos cronometrados.

Que comece a destruição!

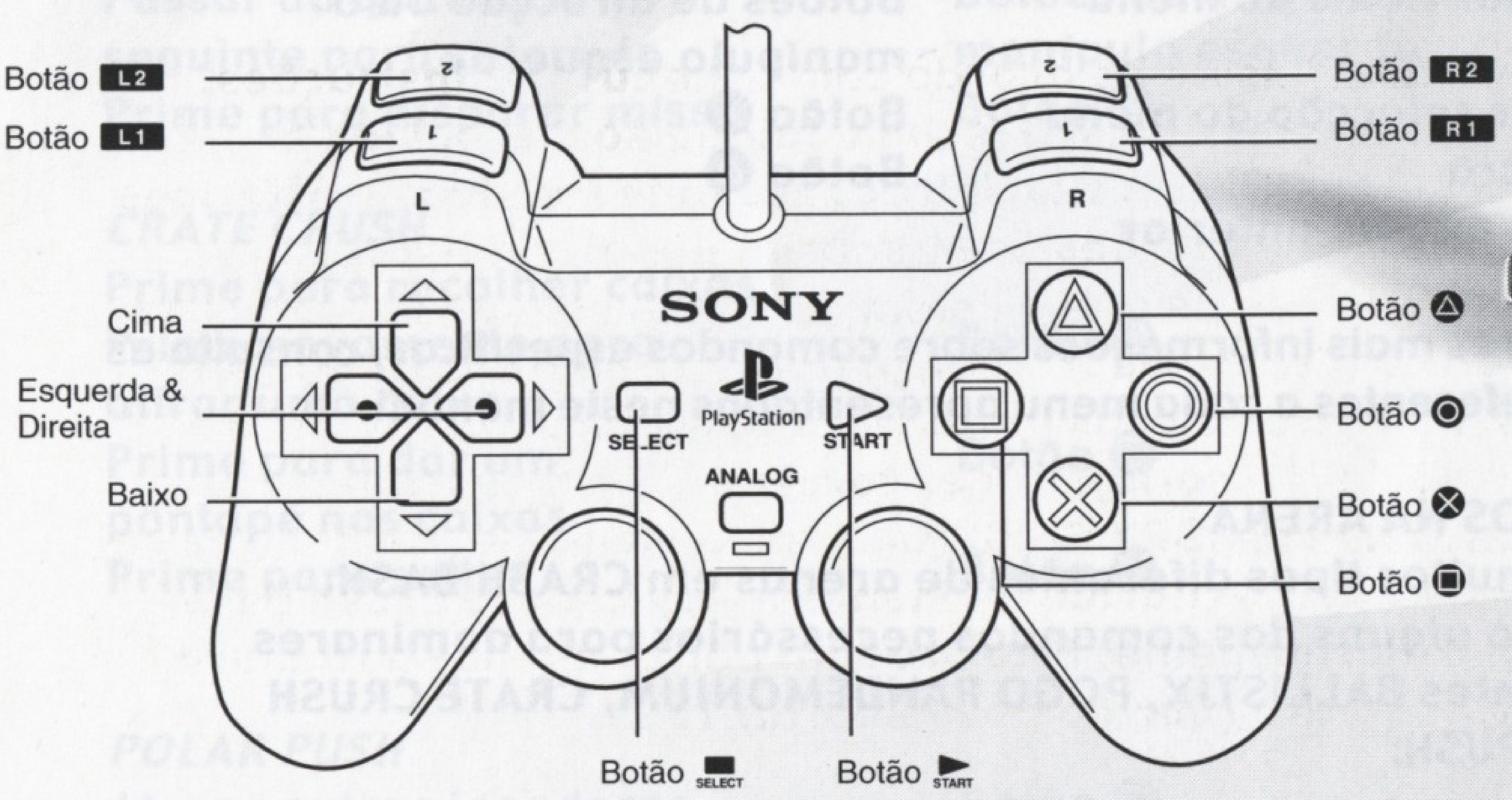


# CONFIGURAÇÃO

Configura a tua consola de acordo com o Manual de Instruções. Introduz o disco Crash Bash e fecha a tampa do disco. Liga a consola no botão POWER. Não introduzas nem removas periféricos ou MEMORY CARDS (Cartões de Memória) depois de ligares a energia. Certifica-te de que existem blocos livres suficientes no teu MEMORY CARD (Cartão de Memória) antes de começares a jogar. São necessários três blocos livres para guardar dados do MEMORY CARD (Cartão de Memória). Podes carregar jogos guardados a partir do mesmo MEMORY CARD (Cartão de Memória) ou a partir de outro MEMORY CARD (Cartão de Memória) com jogos Crash Bash™ guardados anteriormente. Este produto utiliza apenas a ranhura para MEMORY CARD (Cartão de Memória) 1.

**NOTA:**
Todas as ilustrações para este manual foram retiradas da versão inglesa do jogo; algumas dessas ilustrações poderão ter sido retiradas de versões pré-concluídas dos ecrãs, podendo diferir ligeiramente das encontradas no jogo final.

# COMANDOS




**Se estiveres a utilizar um Comando Analógico (DUALSHOCK®), podes utilizar os botões de direcção e o manípulo esquerdo. Quando utilizares o manípulo esquerdo, certifica-te de que o interruptor de modo ANALOG (analógico) está ligado (o LED acende-se com uma luz vermelha). A função de vibração do Comando Analógico (DUALSHOCK®) pode ser activada ou desactivada no menu OPTIONS (Opções) (para mais informações, consulta a secção 'Opções' mais adiante neste manual).**

## BOTÕES DE DIRECÇÃO - MOVIMENTO

**Neste manual, ⇧, ⇩, ⇦, ⇨ etc. são utilizadas para indicar a direcção dos botões de direcção e do manípulo esquerdo.**

**COMANDOS BÁSICOS DO MENU**

| | |
|---|---|
| **Seleccionar items do menu** | **Botões de direcção ou o manípulo esquerdo** |
| **Confirmar selecção do menu** | **Botão ⊗** |
| **Sair do ecrã / Voltar à página anterior** | **Botão △** |

**Para obteres mais informações sobre comandos específicos, consulta as secções referentes a cada menu apresentadas neste manual.**

**COMANDOS NA ARENA**

**Existem muitos tipos diferentes de arenas em CRASH BASH. Aqui estão alguns dos comandos necessários para dominares os ambientes BALLISTIX, POGO PANDEMONIUM, CRATE CRUSH e POLAR PUSH:**

***BALLISTIX***

| | |
|---|---|
| **Movimento para afastar as bolas com a tua nave** | **Botões de direcção ou manípulo esquerdo** |
| **Prime por alguns momentos para aumentar a velocidade da tua nave** | **Botões L1 / R1** |
| **Prime para dar mais força às bolas** | **Botão □** |

*POGO PANDEMONIUM*

| | |
|---|---|
| Passar ao quadrado seguinte para colori-lo | Botões de direcção ou manípulo esquerdo |
| Prime para disparar míssil | Botão ■ |

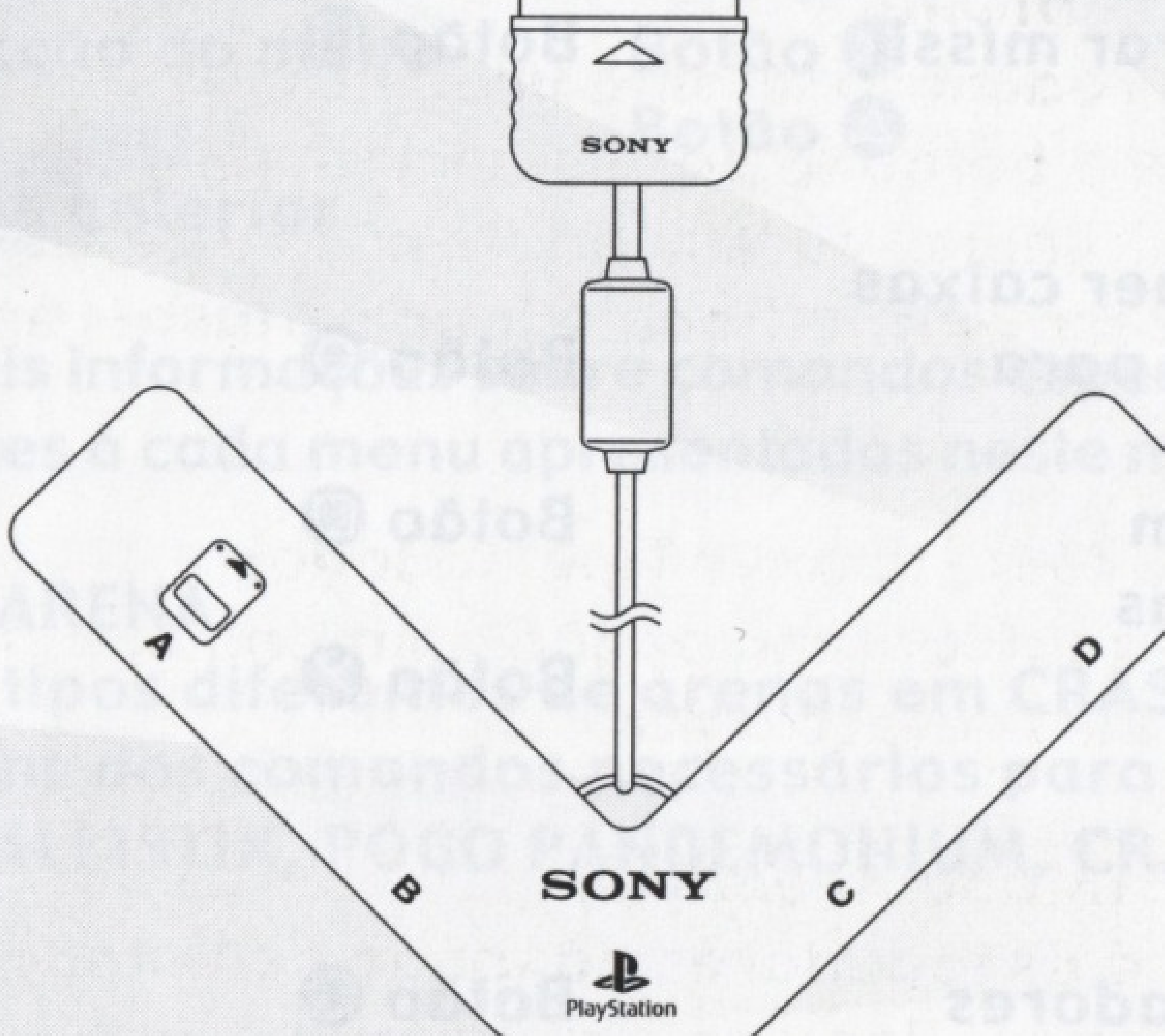
*CRATE CRUSH*

| | |
|---|---|
| Prime para recolher caixas | |
| Prime novamente para atirar uma caixa | Botão ◎ |
| Prime para dar um pontapé nas caixas | Botão ■ |
| Prime para saltar | Botão ⊗ |

*POLAR PUSH*

| | |
|---|---|
| Atacar outros jogadores | Botão ■ |
| Não é possível atacar se o indicador estiver vazio | |
| Ao cair, empurra para a arena e prime várias vezes | Botão ■ |

# PARTIDAS DE VÁRIOS JOGADORES




**É necessário um dispositivo Multi-Comandos para partidas que envolvam 3 ou 4 jogadores. O Multi-Comandos deverá ser introduzido na porta de Comando 1 da tua consola e um Comando na porta de Comando 1-A do Multi-Comandos. Os restantes Comandos deverão ser introduzidos sequencialmente na porta de Comando 1-B, porta de Comando 1-C, etc. Certifica-te de que o Multi-Comandos e todos os Comandos estão introduzidos de forma adequada ANTES de ligares a tua consola.**

# COMO INICIAR

**ECRÃ SELECÇÃO DE IDIOMA**
**Prime ⇧ / ⇩ para realçar o idioma pretendido e, em seguida, prime o botão ⊗ para seleccionar. Depois de escolheres um idioma, passas ao Menu Principal que te permite seleccionar o tipo de jogo e ajustar as opções de jogo.**

**SELECT GAME TYPE (Seleccionar Tipo de Jogo)**
**Prime ⇧ / ⇩ para realçar uma opção do menu e, em seguida, prime o botão ⊗ para seleccionar.**

***ADVENTURE MODE (Modo Aventura)***
**Batalha de um ou dois jogadores ao longo de uma fantástica aventura de 28 arenas. Começa por disputar um dos quatro eventos. Ganha um trofeu em cada arena e regressa para os desafios Pedras Preciosas e Cristais. Ao venceres classificas-te para um confronto com o Patrão da grande arena. Vence no Modo Aventura e ganharás acesso a outras arenas nos modos Batalha e Torneio.**

***BATTLE MODE (Modo Batalha)***
**Desafio no qual podem participar até quatro jogadores na mesma arena e em simultâneo. Batalha mano-a-mano no modo Vs. ou a pares. Podes definir o número de vitórias necessárias para capturar um trofeu. As áreas desbloqueadas no Modo Aventura estão disponíveis no Modo Batalha.**

*TOURNAMENT (Torneio)*
**Competições mano-a-mano em que podem participar até quatro jogadores. Ganhas pontos por cada vitória. Selecciona o tipo de arena e o número de vitórias necessárias para um Trofeu. Em seguida, disputa quatro eventos numa sucessão rápida.**

*OPTIONS (Opções)*
**Ajusta as várias definições do jogo.**

**Para mais informações, consulta as secções individuais referentes a cada "Tipo de Jogo".**

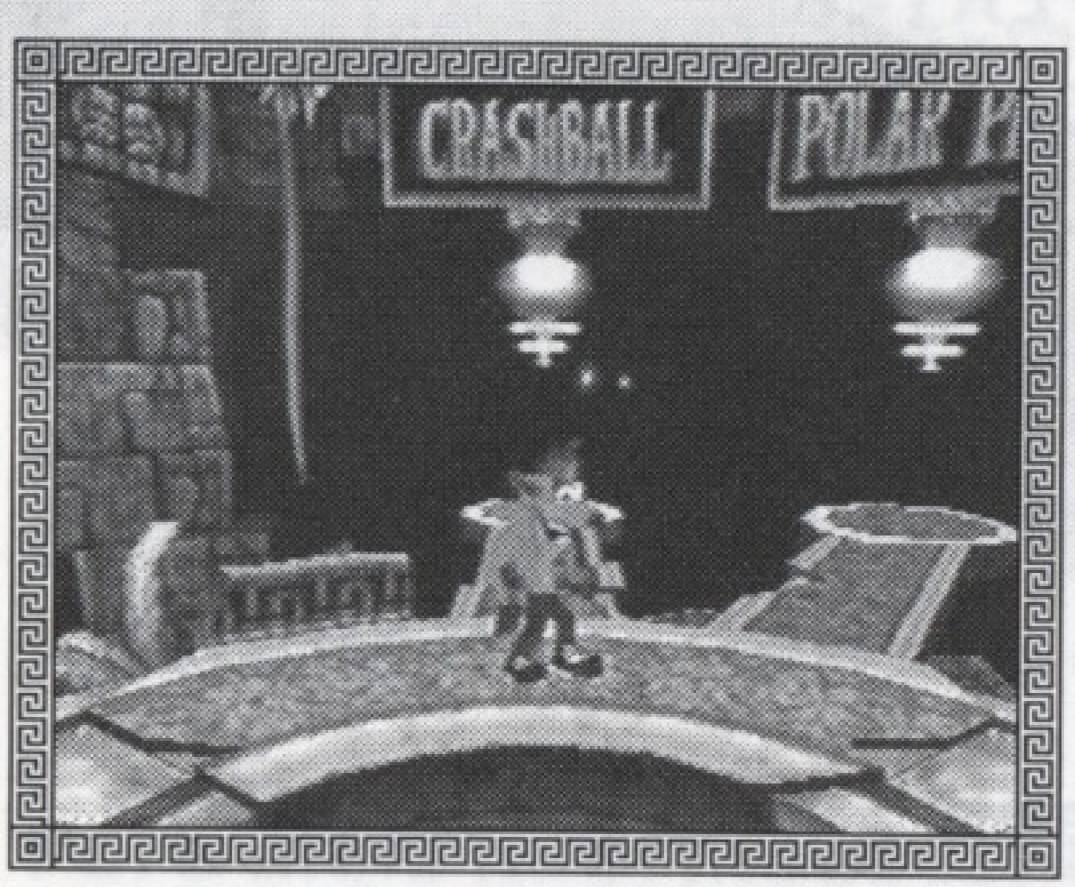
## ADVENTURE MODE (Modo Aventura)

**Quando inicias o ADVENTURE MODE (Modo Aventura), poderás escolher de entre duas opções - NEW GAME (Novo Jogo) ou LOAD GAME (Carregar Jogo). Se já tiveres jogado o Modo Aventura anteriormente (e, acima de tudo, se te lembraste de guardar os teus progressos num MEMORY CARD (Cartão de Memória)), selecciona LOAD GAME (Carregar Jogo) para continuares a partir do ponto em que deixaste a última partida. Caso contrário, selecciona NEW GAME (Novo Jogo).**

Em seguida, escolhe 1 PLAYER (1 Jogador) ou 2 PLAYER (2 Jogadores). É claro que se escolheres 1 PLAYER (1 Jogador), terás de enfrentar 3 personagens controladas por computador por tua conta e risco. Escolhe 2 PLAYER (2 Jogadores) e poderás defrontar o inimigo com o teu companheiro de batalha. As coisas podem começar a complicar-se à medida que chegas ao fim - quer dizer ... e se os DOIS quiserem ganhar?!

CHARACTER SELECT (Selecção de Personagens)
Chegou o momento de escolheres a tua personagem no ecrã CHARACTER SELECT (Selecção de Personagens). Observa a grelha no topo do ecrã com duas filas de personagens. Utiliza os botões de direcção ou o manípulo esquerdo para realçar uma personagem. Na fila de cima ... acertaste! Os Bons (e a miúda!). Na fila de baixo encontram-se os Maus da Fita! Depois de realçares a personagem que pretendes, prime o botão ⊗ para confirmar a selecção. Serão apresentadas indicações adicionais: P1 (J1), P2 (J2), etc. Estas indicações referem-se ao jogador que está a efectuar a selecção de personagens (assim, J1 = Jogador 1). Depois de efectuares as selecções (e o jogador 2), as restantes posições serão preenchidas por personagens controladas pelo computador.

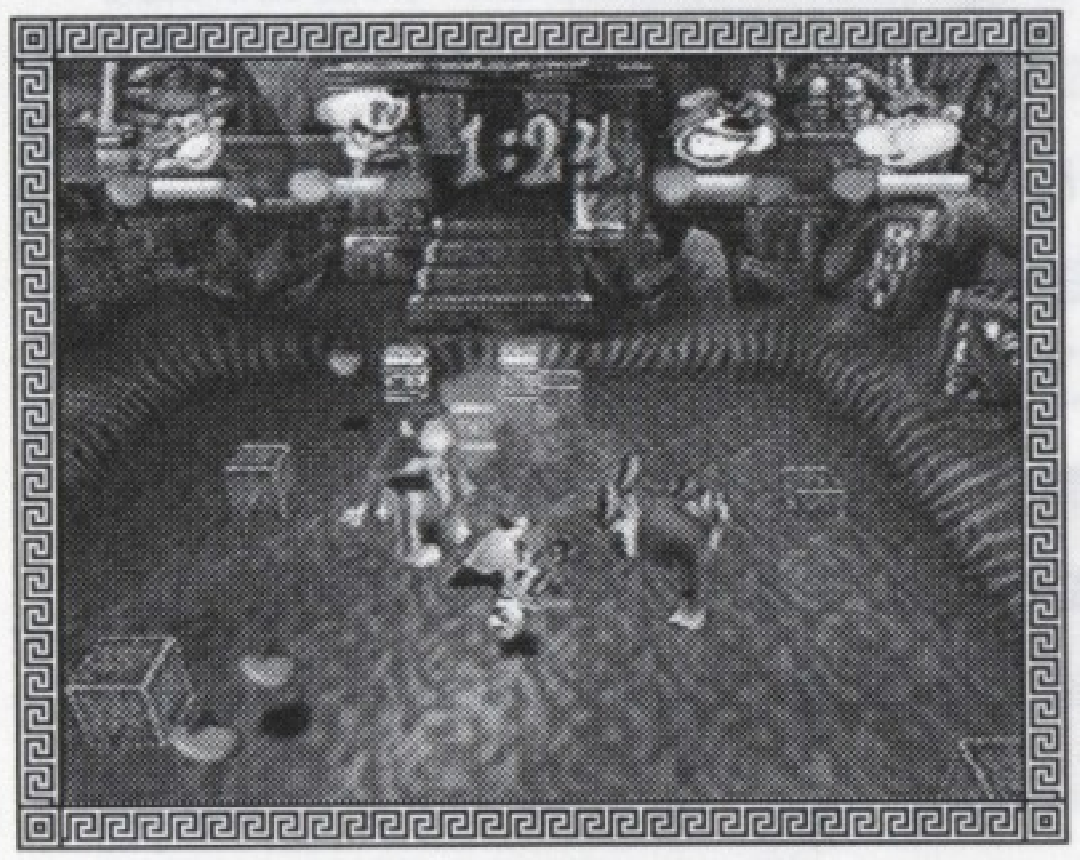
## SALA ENVIESADA!!




Ok, o jogo só começa mesmo a sério quando a tua personagem aterra na Sala Enviesada. Este é o núcleo a partir do qual se pode aceder às Arenas através de várias Plataformas Enviesadas. À medida que avanças no jogo, descobres que algumas Arenas só se abrem depois de atingires um determinado objectivo (normalmente obter vitórias num determinado número de Arenas). Também vais descobrir uma plataforma enviesada que te permite guardar o jogo - chama-se SAVE GAME (Guardar o Jogo) portanto, não vai ser difícil de encontrar.

Então ... quando é que começas a jogar? Bem ... se tiveres mais um bocadinho de paciência, contamos-te tudo!

# COMO JOGAR



**Para iniciar a batalha, caminha em direcção a uma Plataforma Enviesada. Se a Arena estiver aberta, podes premir o botão ⊗ para iniciares o jogo. Passarás imediatamente à arena, onde receberás informações sobre os teus objectivos. Cada arena apresenta um desafio diferente portanto, é bom que tomes atenção - não te serve de nada procurares um urso polar quando os outros jogadores procuram caixas de TNT!**

**Cada batalha dura até que reste apenas um jogador ou quando um jogador atinge a pontuação máxima ou tem um nível de Saúde mais elevado que os adversários. Para ganhar, certifica-te de que esse jogador és tu - neste jogo não há lugar para gentilezas!**

**O primeiro jogador a conseguir três vitórias é o vencedor.**

- Alguns jogos são baseados em pontos. Se conseguires mais pontos ou níveis de saúde mais elevados que o teu adversário serás o vencedor.
- Alguns jogos baseiam-se na "sobrevivência do mais forte" - vences quando todos os outros jogadores tiverem sido eliminados
- Jogar de acordo com as regras não te leva a lugar nenhum - nem é o suficiente para juntar pontos ou distrair e obstruir adversários!

**REGISTOS**

**Quando voltares à Sala Enviesada podes verificar os registos das tuas vitórias. Basta caminhares sobre a Plataforma Enviesada para cada Arena concluída. Surge uma janela que mostra quando recolheste cada Trofeu, Cristal, Pedra Preciosa e Relíquia de cada Arena.**

**FALHEI!!**

**Não te preocupes. Vais ser o bobo da corte, mas podes sempre tentar novamente. Basta seleccionares a opção REPLAY THIS ARENA (Repetir esta arena) no fim da batalha. Se não aguentares a hipótese de mais uma humilhante derrota, selecciona a opção RETURN TO WARP ROOM (Voltar à Sala Enviesada) e assume que és um falhado!**

**GANHEI - E AGORA?**

**Cada Arena tem cinco desafios diferentes - um por cada prémio. Uma Arena só é completamente "batida" depois de reunires os cinco prémios.**

**DESAFIOS DE PREDRAS PRECIOSAS E CRISTAIS**

Ganha o Trofeu num evento e poderás regressar para disputares mais dois desafios e ganhar a Pedra Preciosa e o Cristal. Podes escolher qual o primeiro evento em que pretendes competir. Prime ⇦ ou ⇨ para seleccionar uma Pedra Preciosa ou um Cristal e, em seguida, prime o botão ⊗ para entrar na arena (também podes optar por repetir o desafio Trofeu). Os objectivos desta competição são diferentes da competição Trofeu, portanto, não te esqueças de ler as indicações antes de premires o botão ⊗ para iniciares a batalha.

**CONQUISTAS IMPORTANTES**

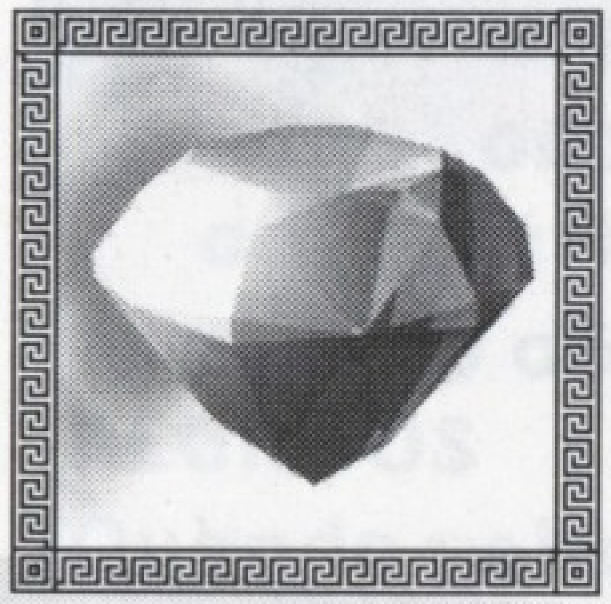
Para concluíres o Jogo Aventura tens de ganhar todos os Trofeus, Pedras Preciosas, Cristais e Relíquias em todos os níveis de arena, excepto os níveis Patrão.

**TAÇA**

Ganhas uma Taça se venceres um assalto na arena. No modo Jogo de Aventura, são necessárias três taças para ganhar o Trofeu. Nos modos Batalha e Torneio, podes definir o número de Taças necessárias para ganhar o Trofeu, no ecrã Opções de Jogo que é apresentado antes de cada evento.

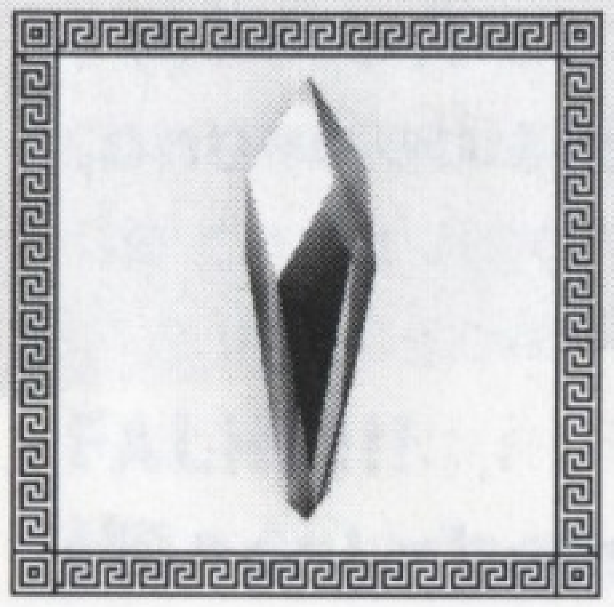
## TROFÉU

**Vence um evento de arena nos modos de jogo BATTLE (Batalha), TOURNAMENT (Torneio) ou ADVENTURE (Aventura) e serás recompensado com um Trofeu. Precisas de Trofeus para participares nos Assaltos Patrão no modo de jogo ADVENTURE (Aventura).**



## PEDRA PRECIOSA

**Ganha o Trofeu da arena no modo de jogo ADVENTURE (Aventura) e poderás regressar para capturar a Pedra Preciosa durante o Desafio Pedra Preciosa em cada nível. As Pedras Preciosas são necessárias para obteres entrada para o nível Patrão e para as arenas secretas.**

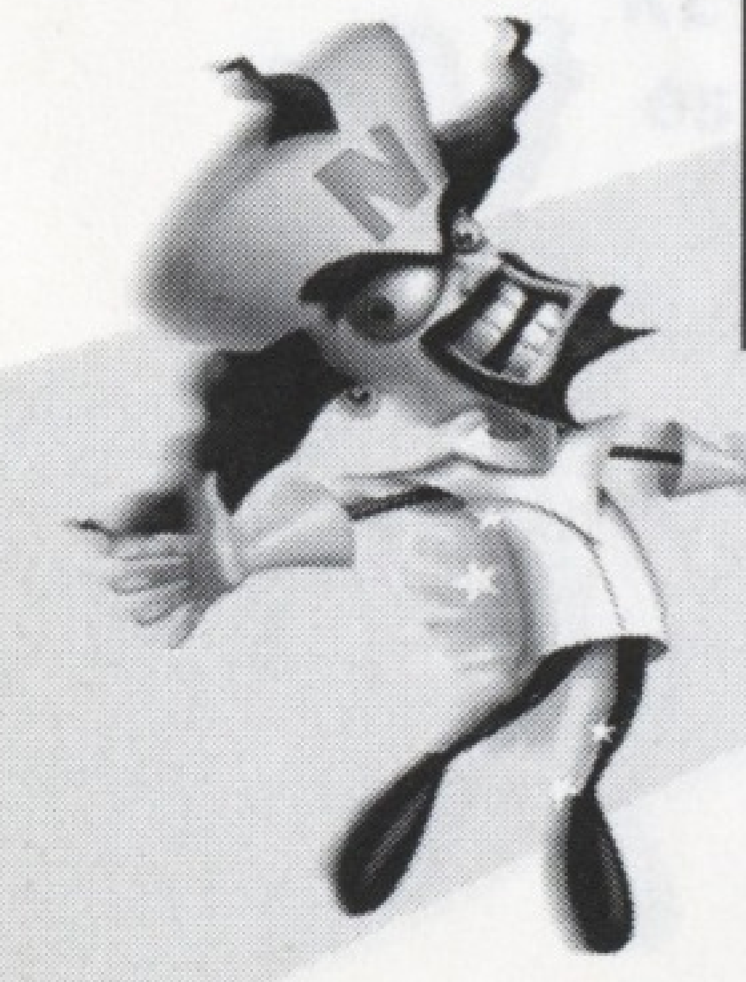


## CRISTAL

**Vence o Trofeu da arena no modo de jogo ADVENTURE (Aventura) e poderás voltar atrás para capturar o Cristal. É necessário um Cristal para obteres acesso para o nível Patrão e para arenas secretas.**

## RELÍQUIAS

**Depois de concluíres as quatro Salas Enviesadas, aparece o Desafio Relíquia de Ouro. Volta às arenas "batidas" anteriormente e luta pelas Relíquias de Ouro. Há quem diga que existem relíquias de platina, mas ninguém sabe como alcançá-las.**



**O NÍVEL SEGUINTE**

**Depois de recolheres trofeus e/ou outras recompensas, estarás apto a disputar o desafio do Grande Patrão da Sala Enviesada. Não te vamos contar quem é o primeiro, mas se venceres terás acesso a uma nova Sala Enviesada e a novas arenas. Ganha trofeus suficientes neste nível e serás desafiado por outro Patrão. Disputa o jogo desta forma.**

**Menu Pausa**

| | |
|---|---|
| *CONTINUE (Continuar):* | **Anular a pausa e continuar a jogar.** |
| *SHOW RULES (Mostrar Regras):* | **Não tomaste atenção no início? Aqui está uma revisão da matéria.** |
| *OPTIONS (Opções):* | **Ajustar as opções de jogo, que são as mesmas que as opções no menu Tipo de Jogo no início de jogo.** |
| *EXIT ARENA (Sair da Arena):* | **Kan je het niet aan? OK, als je deze optie selecteert, kun je ertussenuit knijpen en teruggaan naar de warp-ruimte. Lafaard!** |
| *QUIT GAME (Sair do Jogo):* | **Esta opção surge se estiveres na Sala Enviesada** |

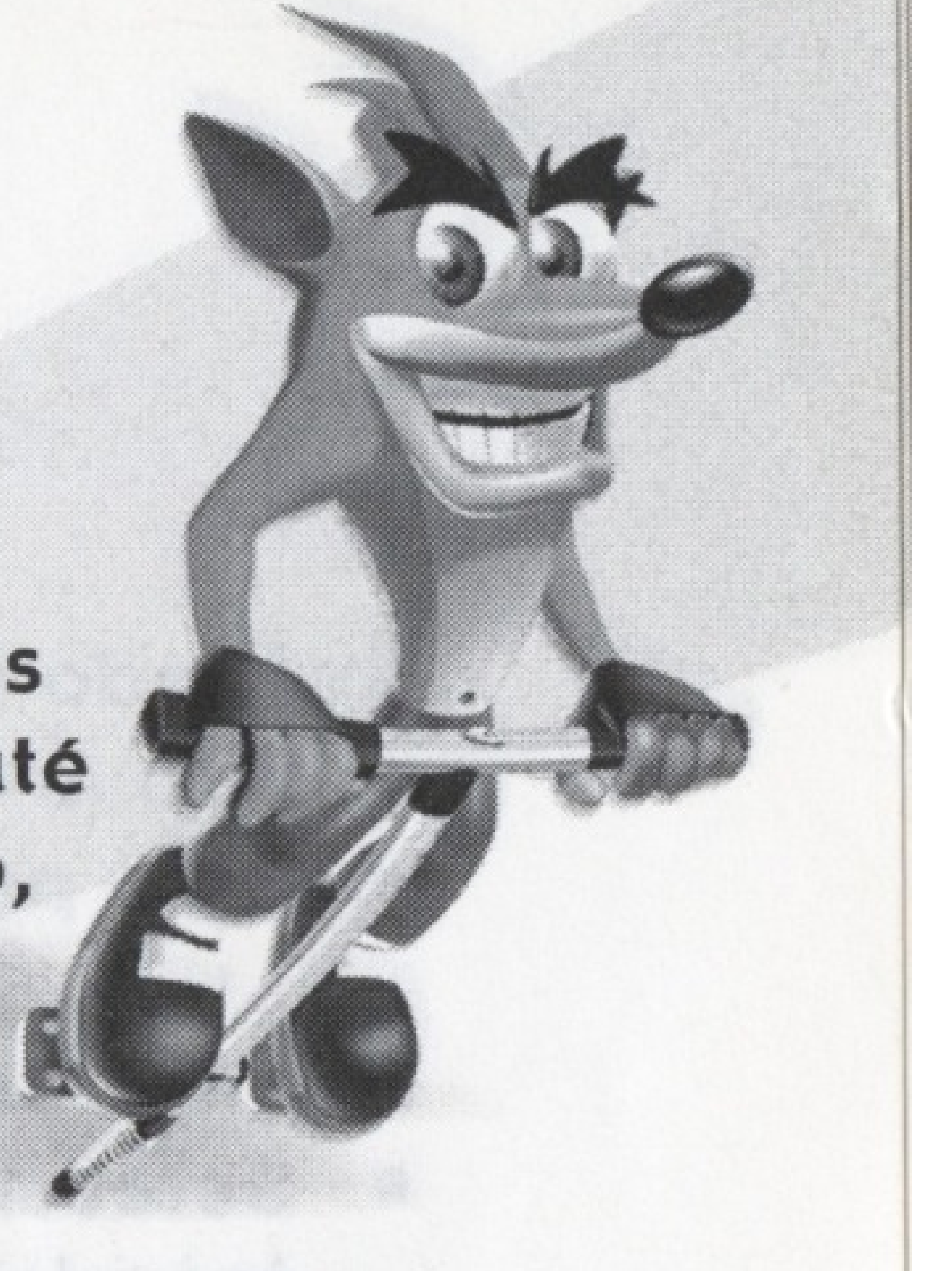
**O ecrã de pausa mostra quantos trofeus, pedras preciosas, cristais e relíquias conseguiste reunir até este ponto. Se te encontrares numa arena, prime o botão ⊗ para visualizar quantas taças ganhaste neste desafio.**

# BATTLE MODE (Modo Batalha)

**No início da partida será disponibilizado um conjunto de arenas. À medida que avanças no ADVENTURE MODE (Modo Aventura) serão disponibilizadas mais arenas.**

**PARA JOGAR NO BATTLE MODE (Modo Batalha):**

- **Selecciona o número de jogadores que pretendem participar (de 1 a 4 jogadores possíveis).**
- **Selecciona uma personagem, como no ADVENTURE MODE (Modo Aventura) (todas as personagens não atribuídas a um jogador serão controladas pelo computador).**
- **Em seguida, escolhe uma Arena. Só estarão disponíveis as Arenas abertas no ADVENTURE MODE (Modo Aventura).**
- **Agora prime ⇦ ou ⇨ para decidir se pretendes jogar uma TEAM BATTLE (Batalha de Equipa) (2-contra-2) ou uma VS BATTLE (Batalha VS) (cada um por si).**
- **Por último, selecciona as opções de jogo. Prime ⇧ / ⇩ para visualizares as opções e prime ⇦ / ⇨ para ajustá-las.**



**TAÇAS NECESSÁRIAS PARA GANHARES UM TROFÉU**
Ajusta o número de taças necessárias para ganhar um trofeu. Escolhe entre 2 e 7 taças. Por exemplo, se definires a opção 7 taças, significa que terás de vencer 7 partidas até conseguires o trofeu. Se achas que o desafio é demasiado, define o limite para duas taças e terás de vencer apenas duas partidas antes de conseguires o trofeu.

**DIFFICULTY (Dificuldade)**
Ajusta as definições de dificuldade. Esta definição afecta os níveis de perícia dos adversários controlados pelo computador e tens 3 níveis à escolha – EASY (Fácil), MEDIUM (Médio) ou HARD (Difícil).

Quando estiveres satisfeito com as tuas Opções de Jogo, prime o botão ⊗. Tal como no ADVENTURE MODE (Modo Aventura), o objectivo da Batalha irá variar dependendo da Arena seleccionada para disputar a partida.

**MENU PAUSA**
As opções disponíveis no Menu Pausa são as mesmas que para o ADVENTURE MODE (Modo Aventura), mas com mais um pormenor. Selecciona CHANGE ARENA (Alterar Arena) para saíres da Arena actual e seleccionares outra Arena.

# TOURNAMENT (Torneio)

No modo TOURNAMENT (Torneio), tens de disputar um total de quatro Arenas para ganhares um trofeu. Será atribuído um trofeu distinto por cada torneio e tens vários torneios à escolha.

PARA JOGAR NO TOURNAMENT MODE (Modo Torneio):

- Selecciona o número de jogadores a participar (de 1 a 4 jogadores possíveis).
- Selecciona uma personagem, tal como no ADVENTURE MODE (Modo Aventura) (todas as personagens não atribuídas a um jogador serão controladas pelo computador).
- Em seguida, escolhe um torneio. Prime ⇦ ou ⇨ para visualizares torneios alternativos.
- Por último, selecciona as opções de jogo, tal como no BATTLE MODE (Modo Batalha).

# OPTIONS (Opções)

Prime ⇧ / ⇩ para realçar uma opção do menu e, em seguida, prime o botão ⊗ para seleccionar.

**MUSIC (Música)**
No menu MUSIC (Música) terás duas opções – MODE (Modo)(STEREO (Estéreo) ou MONO (Mono)) ou VOLUME (Volume) (apresentado como uma percentagem do volume total possível). Prime ⇦ ou ⇨ para ajustar as definições. Depois de estares satisfeito com as definições de música, prime o botão ⊗ para voltares ao menu OPTIONS (Opções).

**SOUND EFFECTS (Efeitos Sonoros)**
Apenas uma opção – VOLUME (Volume), que é apresentado como uma percentagem do volume total possível. Prime ⇦ ou ⇨ para aumentar ou diminuir o volume. Quando estiveres satisfeito com o nível de volume dos SOUND EFFECTS (Efeitos Sonoros), prime o botão ⊗ para voltares ao menu OPTIONS (Opções).

**CONTROLLER (Comando)**
Aqui, cada jogador pode activar ou desactivar a função de vibração do respectivo Comando Analógico (DUALSHOCK®), premindo o botão ▣. Depois de todos os jogadores terem efectuado as suas opções, o jogador 1 pode premir o botão ⊗ para aceitar quaisquer alterações e voltar ao menu OPTIONS (Opções).

**EXIT (Sair)**
Quando estiveres satisfeito com as tuas opções, selecciona EXIT (Sair) para voltares ao Menu Principal.

# MEMORY CARDS (Cartões de Memória) – Guardar e Carregar

Nota Breve: Não introduzas nem removas MEMORY CARDS (Cartões de Memória) depois de ligares a corrente, uma vez que os dados armazenados no MEMORY CARD (Cartão de Memória) poderão ser danificados. Certifica-te de que possuis pelo menos três blocos livres no teu MEMORY CARD (Cartão de Memória) antes de começares a jogar.

SAVE GAME (Guardar Jogo)
Em cada Sala Enviesada deverás encontrar uma área chamada SAVE GAME (Guardar Jogo). Dirige-te para essa área e prime o botão ⊗. Terás acesso ao Ecrã Guardar que te permite guardar até quatro ficheiros distintos no teu MEMORY CARD (Cartão de Memória). Utiliza os botões de direcção / manípulo esquerdo para realçar o ficheiro a guardar. Em seguida, atribui um nome ao ficheiro guardado. Utiliza os botões de direcção ou o manípulo esquerdo para realçar as letras e introduz cada letra premindo o botão ⊗ (prime a seta "BACK" (voltar) para eliminar letras). Depois de concluíres, realça DONE (Concluído) e prime o botão ⊗ para voltares à sala enviesada. Passados alguns segundos, o ficheiro guardado será armazenado no teu MEMORY CARD (Cartão de Memória). Depois de receberes a confirmação de que o ficheiro foi guardado com êxito, prime o botão ⊗ para voltares à Sala Enviesada.

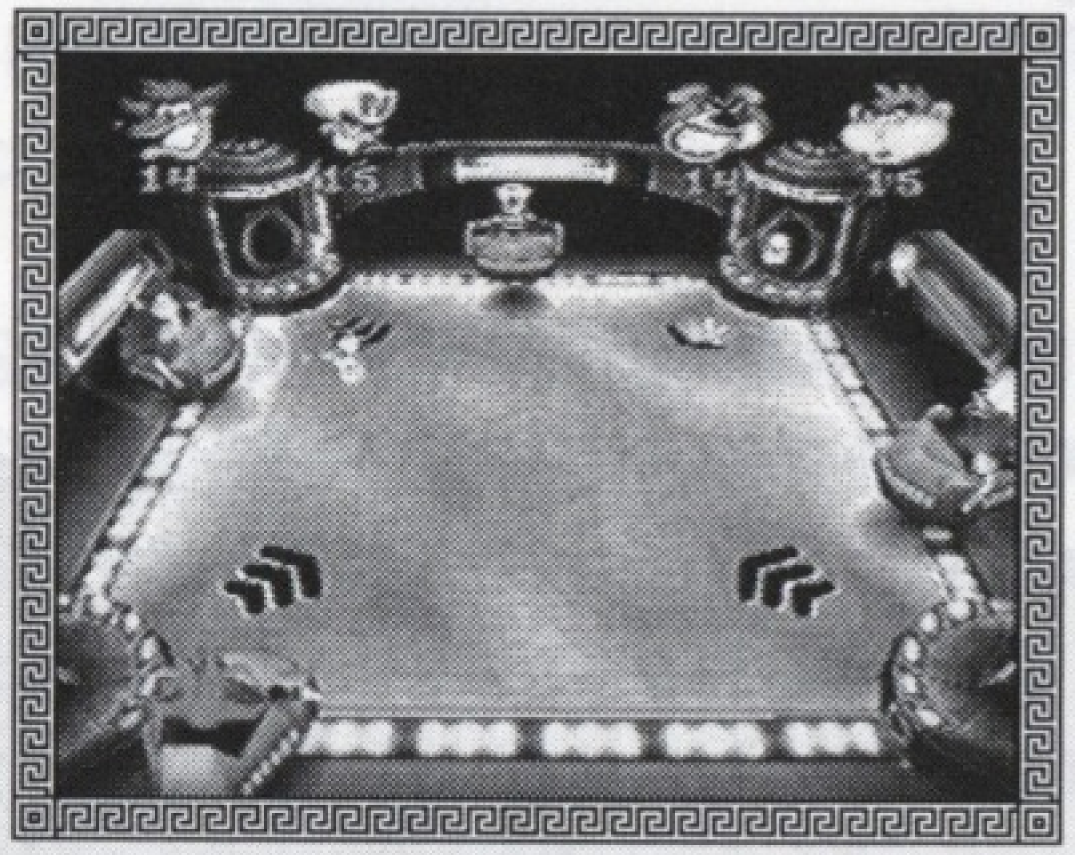
Também vais reparar, no meio do Ecrã Guardar, numa apresentação dos Troféus, Pedras Preciosas, Cristais e Relíquias. À medida que avanças no jogo, o teu objectivo deverá ser reunir o maior número possível destes objectos. Tudo o que conseguires reunir será apresentado aqui, assim, é muito importante que te lembres de guardar o jogo regularmente – não há nada pior que conseguires a última relíquia e esqueceres-te de guardar o jogo.

LOAD GAME (Carregar Jogo)

Podes carregar um jogo guardado anteriormente seleccionando a opção LOAD GAME (Carregar jogo) ao entrares em cada modo de jogo.

# TÉCNICAS DE BATALHA

**No jogo CRASH BASH™ cada batalha propõe-te um desafio diferente. Os objectivos são apresentados antes de entrares em cada arena. Para te ajudar, aqui estão os objectivos e comandos básicos para as primeiras arenas.**

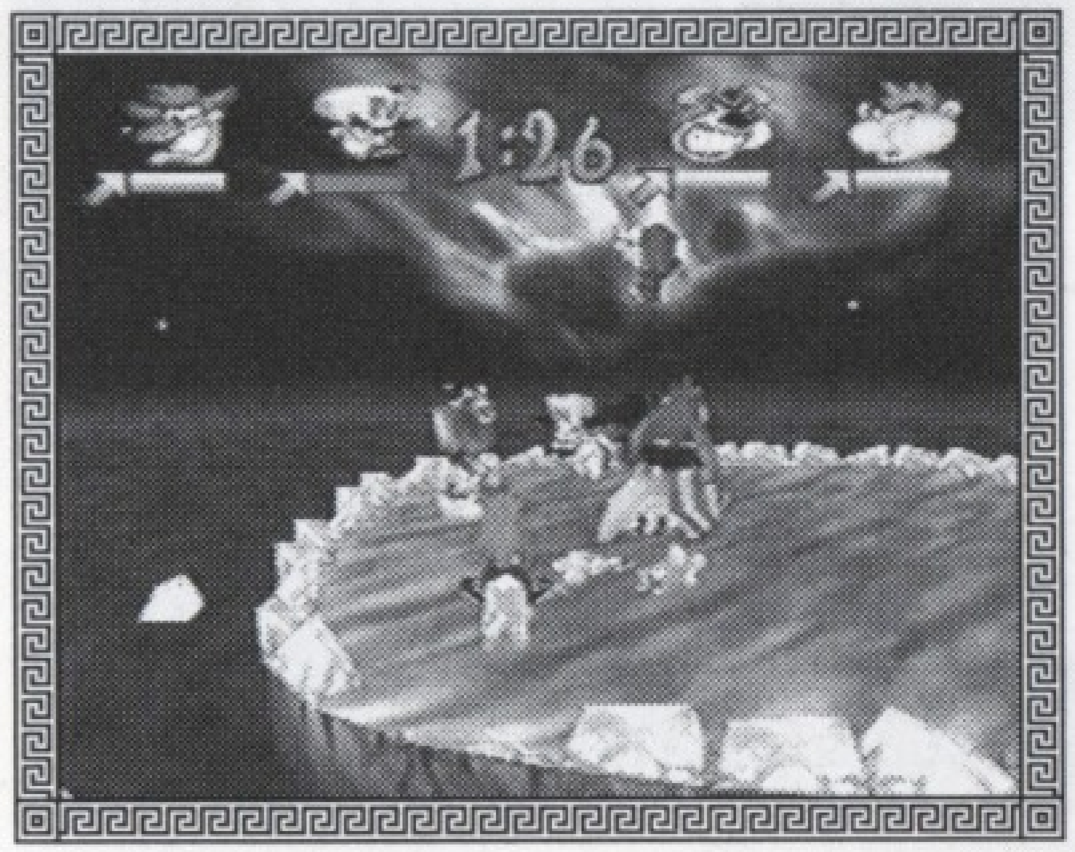


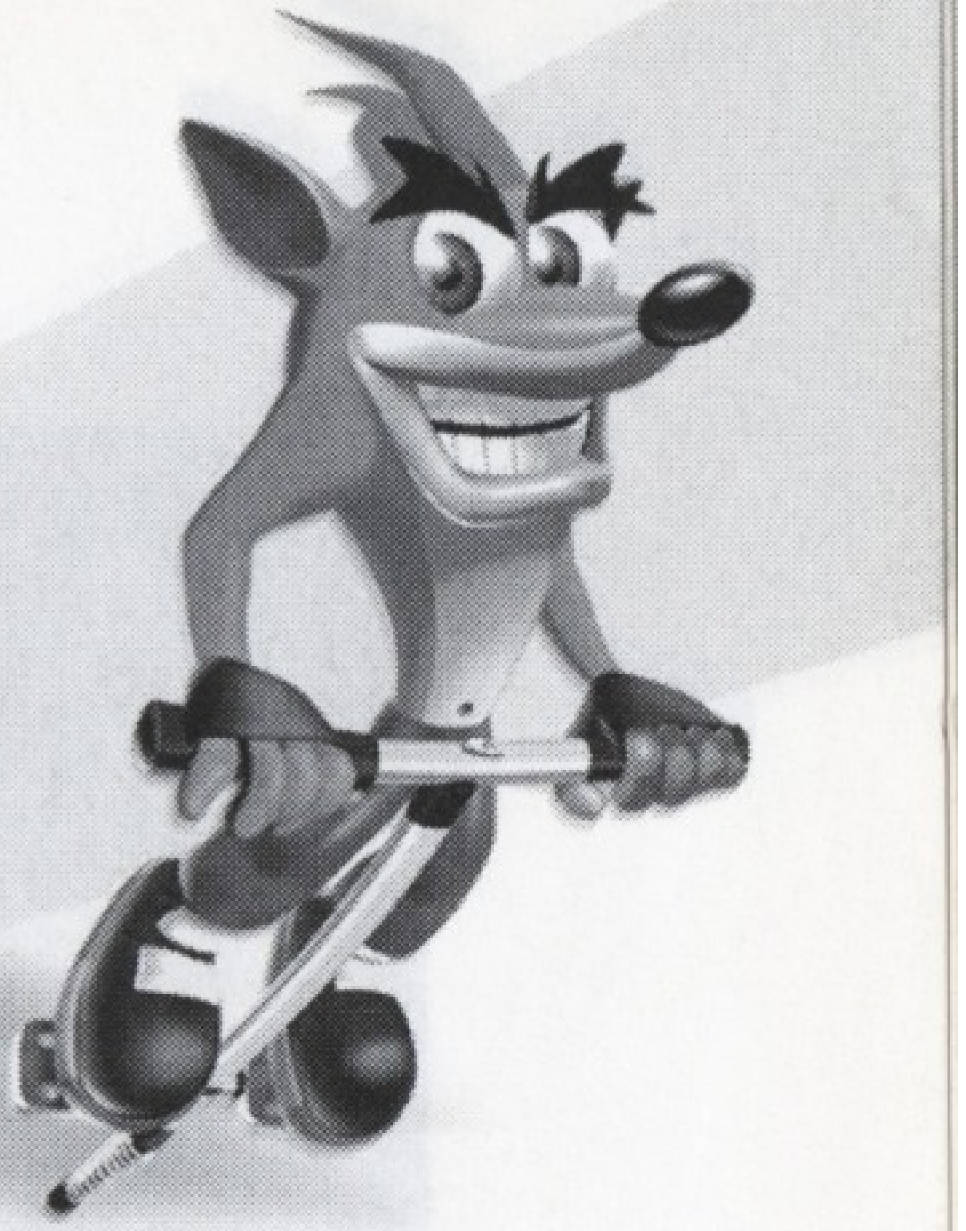


**CRASH BALL**

**Utiliza a tua nave para desviares as bolas do teu objectivo. Vences se conseguires ser o último jogador a manter-se pé.**

| | |
|---|---|
| ⇦/⇨ | **Movimento com a nave para desviar as bolas.** |
| **Botões L1 / R1** | **Prime por alguns momentos para aumentar a velocidade da tua nave.** |
| **Botão ■** | **Prime para dar um impulso extra às bolas.** |



**POLAR PANIC**

**Ataca os outros jogadores para tirá-los do gelo. Reúne as expansões de energia ao entrares no feixe luminoso.**

**Botão ■** — **Ataca outros jogadores. Toma atenção ao indicador verde por baixo dos ícones das personagens, no topo do ecrã - quando o indicador estiver vazio (vermelho) não podes atacar. Da mesma forma, se estiveres em perigo de cair do gelo, prime o botão ■ repetidamente e prime os botões de direcção / manípulo esquerdo para voltares à arena.**

**OBJECTOS ESPECIAIS** — **Se recolheres um peso, tenta passá-lo a outro jogador antes que te esmague. Tenta recolher o raio ou rouba-o de outros jogadores antes que electrocute todos os jogadores.**

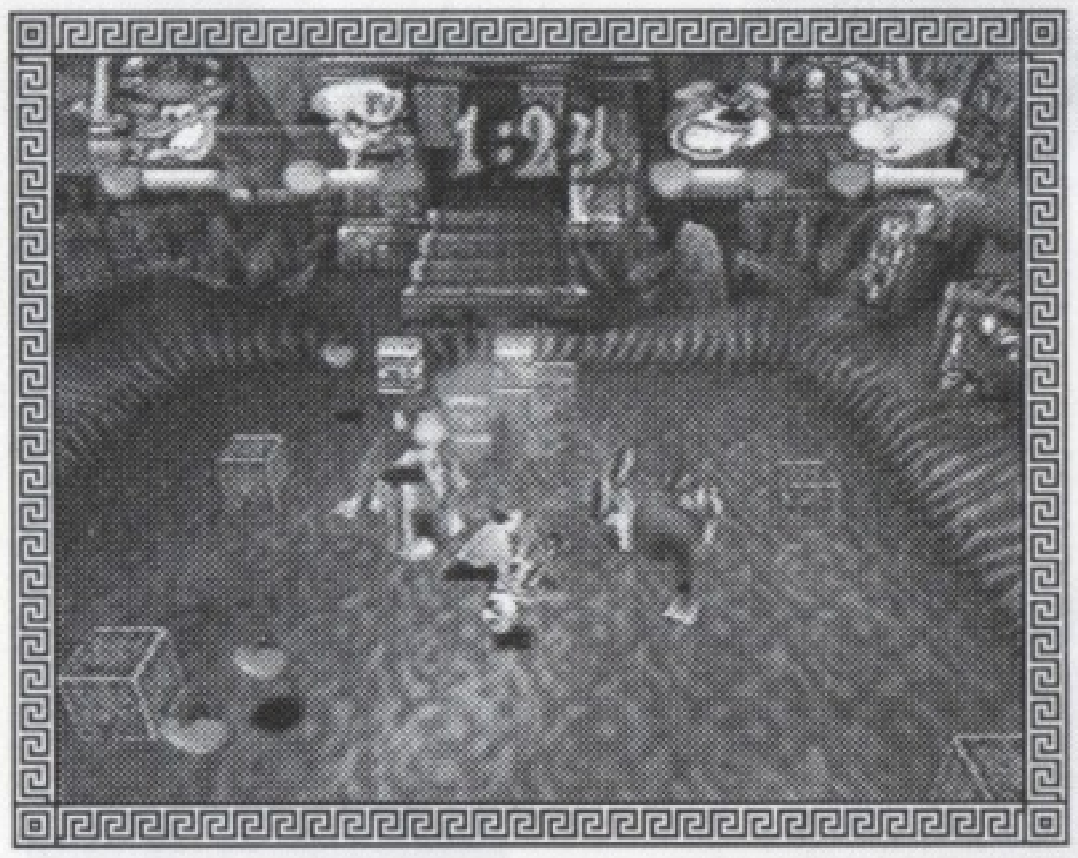
**POGO PAINTER**

**Move-te na arena para pintares os quadrados do chão da tua cor. Parte caixas "!" especiais para transformares os quadrados em pontos. Será vencedor aquele que tiver a pontuação mais elevada quando chegar ao fim o limite de tempo.**

**⇧⇩⇦⇨** — **Move-te para o quadrado seguinte para o colorires.**

**Botão ■** — **Se recolheres mísseis, prime o botão ■ para dispará-los e atordoar os outros jogadores. Os mísseis serão disparados na direcção para a qual estás voltado.**

**Procura setas na arena. Recolhe as setas e todos os quadrados no seu caminho mudam para a tua cor. E certifica-te de que apanhas um par de botas Jacto - permitem-te que te movimentes com mais rapidez e assim que pintes mais quadrados.**



**JUNGLE BASH**

**Apanha e atira caixas aos teus adversários. O vencedor será o último a resistir de pé ou com o nível de saúde mais elevado quando o limite de tempo chegar ao fim.**

**Botão ○ Apanha as caixas. Prime novamente o botão ○ para atirares.**
**Botão □ Prime para dares pontapés nas caixas.**
**Botão ✕ Prime para saltar.**

**Dá pontapés ou atira caixas a outros jogadores. Salta para cima de caixas de TNT para activar o relógio. Vai explodir passados alguns segundos, portanto certifica-te de que estás longe! Mantém a distância das caixas NITRO - ao mais leve toque explodem. Utiliza outros objectos para activá-las perto dos teus adversários. Apanha um fruto Wumpa para aumentar o teu nível de Saúde.**

# QUEM É QUEM EM CRASH BASH?

**AKU AKU**
***– o curandeiro bom***

**UKA UKA**
***– o gémeo terrível de Aku-Aku***

**CRASH BANDICOOT**
***– o caótico dos Antípodas***

**COCO BANDICOOT**
***– a irmã de Crash***

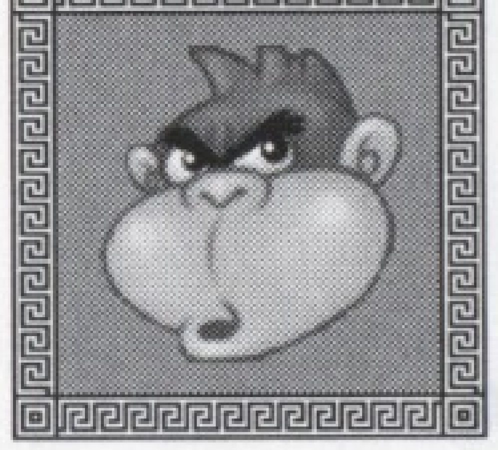
**TINY**
***– Um tigre mutante***

**DINGODILE**
– outro mostro mutante de Nitrus

**DR N. BRIO**
– o megalomaníaco que se recusa a desistir

**DR. NEO CORTEX**
– o cientista louco

**KOALA KONG**
– mau, louco e perigoso



**RILLA ROO**
– o novo alucinado nas redondezas

# CREDITS

**Published by Sony Computer Entertainment Europe**

| | |
|---|---|
| Executive Producer | David Bowry |
| Producer | Emma Burwood |
| European Product Manager | Isabelle Tomatis |
| European PR executive | Imogen Baker |
| Copywriter | Jim Sangster |
| Manual Approval | Lee Travers, Stephen Griffiths |
| Packaging and manual design | Richard Turner |
| QA Manager | Geoff Rens |
| Internal QA Manager | Dave Parkinson |
| Testing Supervisor | Jim McCabe |
| Lead Tester | Phil Green |
| Testers | Ian Cunliffe, Michael Kennedy, Carl McKane, Ian McEvoy, Paul French |
| TRC | Paul French, John Hale |
| Localisation Manager | Vanessa Wood |
| Localisation co-ordinator | Elodie Hummel |
| Localisation testers | French – Gaëlle Leysour, Nadège Josa |
| | German – Britta Kuhnen |
| | Italian – Domenico Visone |
| | Spanish – Susana Paredes, Miguel Ataz |

**Produced by Universal Interactive Studios**

| | |
|---|---|
| **Senior Producer** | **Vijay Lakshman** |
| **Production Coordinators** | **Melissa Miller, Brian Stephens** |
| **Additional Minigame Design** | **Sean Krankel, Ricci Rukavina** |
| **Quality Assurance** | **Anthony Ahn, Sean Mountain, Noel Gallan, Josh Gottsegen** |
| **Director of Marketing** | **Prity Patel** |
| **Marketing Co-ordinator** | **Marcus Savino** |
| **Special Thanks to** | **Cynthia Cleveland, Hellene Runtagh, Todd Whitford and Jim Wilson** |

**Developed by Eurocom Entertainment Software**
**in association with Cerny Games**

| | |
|---|---|
| **Producers** | **Jon Williams, Mark Cerny** |
| **Assistant Producer** | **Phil Bennett** |
| **Programming** | **Dave Pridmore, Stuart Johnson, Julian Walshaw-Vaughn, Steve Bak, Kris Adcock** |
| **Graphics** | **Matt Dixon, Steve Bamford, Clive Stevenson, Jon Parr** |
| **Animation** | **Mark Povey, Bryan Rogers, Brian Malone-West** |
| **Music and Sound Effects** | **Steve Duckworth** |
| **Tools support** | **Andy Mitchell, Chris Jackson, Kevin Marks** |
| **Quality Assurance Manager** | **Michael Robinson** |
| **Quality Assurance** | **Andy Dilks, Rich Higgins, Andy Lally, John Lee Barker, Chris J Jackson, Richard Nicholls, Mark Shaw, Richard Charles** |
| **Special Thanks** | **Michael John, Hugh Binns, Mat Sneap, Jim Wilson, Rachel Hall, Mike Botham** |

## Προφυλάξεις

ύ Ο δίσκος αυτός περιέχει λογισμικό για τη συσκευή οικιακού βιντεοπαιχνιδιού **PlayStation®**. Μη χρησιμοποιείτε ποτέ τον δίσκο αυτό σε οποιοδήποτε άλλο μηχάνημα, καθώς μπορεί να προκληθεί βλάβη. ύ Ο δίσκος αυτός είναι σύμφωνος με τις προδιαγραφές **PlayStation®** μόνο για την Ευρωπαϊκή αγορά. Δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε εκδόσεις του **PlayStation®** με ξένες προδιαγραφές. ύ Διαβάστε με προσοχή το Εγχειρίδιο Οδηγιών **PlayStation®** για να είστε βέβαιοι ότι κάνετε σωστή χρήση του. ύ Όταν εισάγετε τον δίσκο αυτό στο **PlayStation®**, τοποθετήστε τον πάντοτε με την ετικέτα προς τα πάνω. ύ Όταν κρατάτε τον δίσκο, μην αγγίζετε την επιφάνειά του. Πιάστε τον από την άκρη. ύ Διατηρήστε τον δίσκο καθαρό και χωρίς γδαρσίματα. Αν η επιφάνειά του λερωθεί, σκουπίστε την απαλά με ένα μαλακό πανί. ύ Μην αφήνετε τον δίσκο κοντά σε εστίες θερμότητας ή εκτεθειμένο στον ήλιο ή σε υπερβολικά υγρά μέρη. ύ Ποτέ μην επιχειρήσετε να χρησιμοποιήσετε ραγισμένο ή παραμορφωμένο δίσκο ή δίσκο που επιδιορθώθηκε με κολλητικές ουσίες, καθώς αυτό μπορεί να προκαλέσει προβλήματα στη λειτουργία της συσκευής.

## Προειδοποιήσεις για την υγεία σας

Για τη δική σας υγεία, θα πρέπει να ξεκουράζεστε για 15 λεπτά περίπου μετά από κάθε ώρα παιχνιδιού. Αποφεύγετε το παιχνίδι όταν είστε κουρασμένοι ή σας λείπει ύπνος. Πάντοτε παίζετε σε καλά φωτισμένο δωμάτιο και μένετε όσο το δυνατόν μακρύτερα από την οθόνη της τηλεόρασης. Μερικοί άνθρωποι παθαίνουν επιληπτικές κρίσεις όταν βλέπουν φώτα ή σχέδια να αναβοσβήνουν στο καθημερινό τους περιβάλλον. Στα πρόσωπα αυτά μπορεί να εμφανίζονται κρίσεις όταν παρακολουθούν τηλεόραση ή παίζουν βιντεοπαιχνίδια. Ακόμη και σε παίκτες που δεν εμφανίστηκε ποτέ κρίση, μπορεί εντούτοις να παρουσιαστεί μία επιληπτική κατάσταση η οποία δεν εντοπίζεται. Συμβουλευτείτε το γιατρό σας πριν παίξετε βιντεοπαιχνίδια αν αντιμετωπίζετε κάποια επιληπτική κατάσταση ή αμέσως αν εμφανιστεί οποιοδήποτε από τα παρακάτω συμπτώματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού: ζαλάδα, αλλοιωμένη όραση, συσπάσεις μυών, άλλες ακούσιες κινήσεις, απώλεια συνείδησης του περιβάλλοντος, διανοητική σύγχυση ή/και σπασμοί.

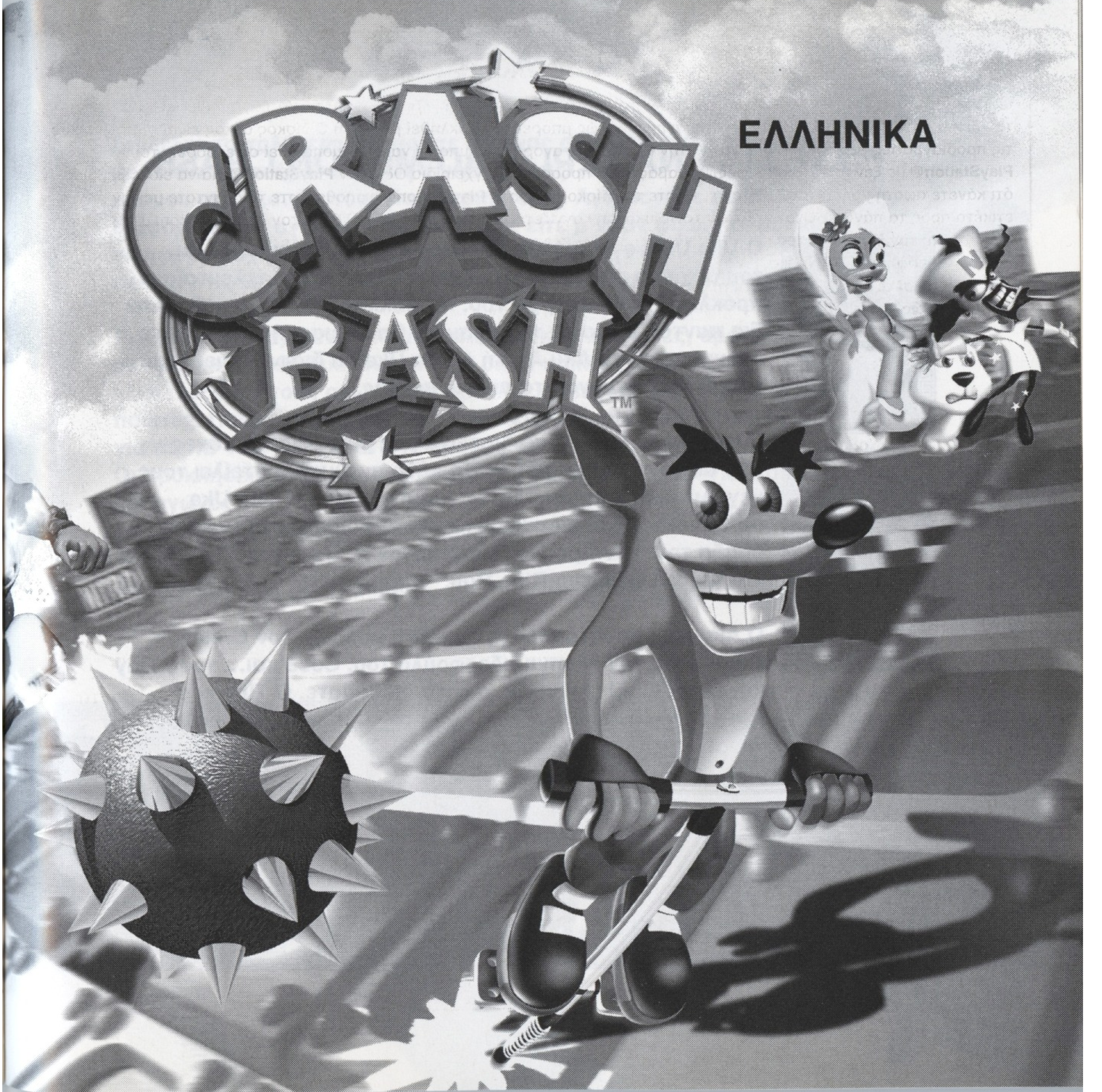
**Δείτε το οπισθόφυλλο αυτού του εγχειριδίου για τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών και τα Τηλέφωνα Τεχνικής Υποστήριξης Παιχνιδιών.**

"DUALSHOCK" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Crash Bash™ © 2000 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot and related characters™ & © Universal Interactive Studios, Inc. All Rights Reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Eurocom Developments Limited. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 or 2 Players | Memory Card 3 blocks | Multi Tap Compatible 1~4 Players | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | DUAL SHOCK

SCES-02834

# ΕΛΛΗΝΙΚΑ



# ΕΙΣΤΕ ΓΙΑ ΕΝΑ ΧΕΡΙ ΞΥΛΟ ΜΕ ΤΟΝ CRASH

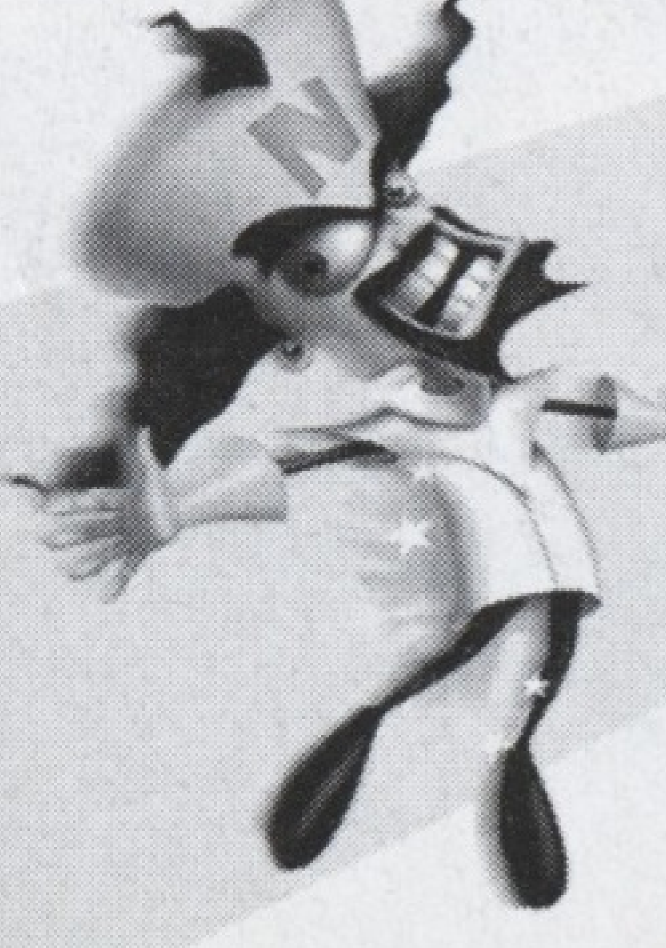
Uka Uka

Aku Aku

**Ο Uka Uka, ο σατανικός δίδυμος αδελφός του Aku Aku, του αρχαίου σοφού μάγου, έχει απευθύνει μια τελευταία πρόκληση στον αδερφό του. Η πρόκληση αυτή θα καθορίσει δια παντός τη μοίρα του κόσμου. Θα κυριαρχήσει άραγε το αιώνιο φως του Aku Aku ή ο Uka Uka θα διαφεντεύει έναν κόσμο βουτηγμένο στο αιώνιο σκότος.**

**Η πρόκληση είναι ένας διαγωνισμός με διάφορες μάχες που διεξάγονται σε αρένα. Το κάθε πνεύμα θα στείλει τους μεγαλύτερους πρωταθλητές του στη μάχη. Ο Uka Uka συλλέγει τους αηδιαστικούς τύπους που απαρτίζουν την ομάδα του: τον Δρα Neo Cortex, τον N. Brio, τον Koala Kong και τον νεοφερμένο Rilla Roo.**

**Ο Aku Aku παρατάσσει τη δική του ομάδα – τον Crash Bandicoot, την έξυπνη αδερφούλα του, Coco και... τους Tiny και Dingodile;! Ακριβώς, σωστά διαβάσατε. Ο Tiny κι ο Dingodile πείστηκαν ν' αφήσουν τον Cortex και να ενώσουν τις δυνάμεις τους με τον Crash!**



Επιλέξτε το καλύτερο και παίξτε ως ένας από τους οκτώ χαρακτήρες, με τα πλεονεκτήματα και τις κινήσεις τους. Αλλάξτε την πορεία του κόσμου στη θέση λειτουργίας Περιπέτειας. Αγωνιστείτε σε 28 διαφορετικούς αγώνες, είτε μόνοι σας είτε μ' έναν φίλο. Και με κάθε νικηφόρα μάχη θα κερδίσετε την πρόσβαση στην αντίστοιχη αρένα, στις θέσεις λειτουργίας Μάχης και Πρωταθλήματος.

Ριχθείτε στη μάχη ενάντια με τανκ, πολικές αρκούδες, αμφίβια σκάφη, ακόμη και δράκους. Μέχρι οκτώ παίκτες μπορούν να «ξεπετάξουν» τους αγώνες σε φρενήρεις διαγωνισμούς για πολλούς παίκτες. Παίξτε μόνος σας σε επιδείξεις δύναμης του στυλ «κάθε bandicoot για πάρτυ του» ή σχηματίστε ομάδες για μια ένθερμη συμπλοκή bandicoot. Οι προκλήσεις περιλαμβάνουν αγώνες υψηλής βαθμολογίας, αποκλεισμού και αγώνες
με φρενήρεις χρόνους αναμέτρησης.

Ας αρχίσουν οι... ξυλοδαρμοί!

# ΣΤΗΣΙΜΟ ΤΩΝ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ

**Ρυθμίστε την Κονσόλα σας σύμφωνα με τις οδηγίες χρήσης. Τοποθετήστε το δίσκο του Crash Bash και κλείστε το κάλυμμα του δίσκου. Γυρίστε το πλήκτρο ΤΡΟΦΟΔΟΣΙΑΣ (POWER) της Κονσόλας στη θέση ON. Μην εισάγετε ούτε να αφαιρείτε περιφερειακά ή ΚΑΡΤΕΣ ΜΝΗΜΗΣ, από τη στιγμή που το μηχάνημα θα τεθεί σε λειτουργία. Βεβαιωθείτε ότι διαθέτετε αρκετά ελεύθερα μπλοκ στην ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ, πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι. Για την αποθήκευση δεδομένων στην ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ απαιτούνται τρία ελεύθερα μπλοκ. Μπορείτε να φορτώνετε τα αποθηκευμένα παιχνίδια σας από την ίδια ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ ή από οποιαδήποτε ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ που περιέχει προηγούμενα αποθηκευμένα παιχνίδια Crash Bash™. Το προϊόν αυτό χρησιμοποιεί μόνο την είσοδο ΚΑΡΤΑΣ ΜΝΗΜΗΣ 1.**

**ΠΑΡΑΚΑΛΟΥΜΕ ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ**
**Όλα τα στιγμιότυπα στις παρούσες οδηγίες χρήσης προέρχονται από την αγγλική έκδοση του παιχνιδιού. Ορισμένα από αυτά είναι δυνατόν να προέρχονται από οθόνες του παιχνιδιού προτού ολοκληρωθεί, οι οποίες είναι λίγο διαφορετικές από τις οθόνες της τελικής έκδοσης.**

# ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ

**Εάν χρησιμοποιείτε Αναλογικό Χειριστήριο (DUALSHOCK®), μπορείτε να παίξετε αυτό το παιχνίδι με τα πλήκτρα κατεύθυνσης ή τον αριστερό μοχλό. Όταν χρησιμοποιείτε τον αριστερό μοχλό, βεβαιωθείτε ότι ο διακόπτης της αναλογικής θέσης λειτουργίας είναι αναμμένος (η ενδεικτική λυχνία LED θα είναι Κόκκινη). Μπορείτε να ενεργοποιείτε ή να απενεργοποιείτε τη λειτουργία δόνησης του Αναλογικού Χειριστηρίου (DUALSHOCK®) από το μενού OPTIONS (Επιλογές – για περισσότερες πληροφορίες, δείτε την ομώνυμη ενότητα παρακάτω στο βιβλίο οδηγιών).**

**ΠΛΗΚΤΡΑ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ – ΚΙΝΗΣΗ**
**Σε αυτό το βιβλίο οδηγιών, τα ⇧, ⇩, ⇦, ⇨ χρησιμοποιούνται για να δείχνουν την κατεύθυνση τόσο των πλήκτρων κατεύθυνσης όσο και του αριστερού μοχλού.κ.λπ.**

**ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΤΩΝ ΜΕΝΟΥ**

| | |
|---|---|
| Επιλογή στοιχείων μενού | Πλήκτρα κατεύθυνσης ή αριστερός μοχλός |
| Επιβεβαίωση επιλογών μενού | Πλήκτρο ⊗ |
| Εξοδος από την οθόνη / μετάβαση στην προηγούμενη σελίδα | Πλήκτρο △ |

Για συγκεκριμένα πλήκτρα ελέγχου, δείτε την ενότητα για τα μενού στο παρόν βιβλίο οδηγιών

**ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΣΤΗΝ ΑΡΕΝΑ**

Στο CRASH BASH υπάρχουν πολλά και διάφορα είδη αρένας. Ακολουθούν μερικά από τα πλήκτρα ελέγχου που πρέπει να χειρίζεστε με επιδεξιότητα για τα περιβάλλοντα BALLISTIX (Βαλλιστίξ), POGO PANDEMONIUM (Πανδεμόνιο Πόγκο), CRATE CRUSH (Ανατίναξη Κασονιών) και POLAR PUSH (Πολική Ώθηση):

*BALLISTIX (Βαλλιστίξ)*

| | |
|---|---|
| Κινηθείτε για να αποφεύγετε τις αριστερός μπάλες με το σκάφος σας | Πλήκτρα κατεύθυνσης ή μοχλός |
| Πατήστε και κρατήστε πατημένο για να αυξήσετε την ταχύτητα του σκάφους σας | Πλήκτρα L1 / R1 |

| | |
|---|---|
| Πατήστε για να δώσετε στις μπάλες ένα επιπλέον χτύπημα | Πλήκτρο ■ |

*POGO PANDEMONIUM (Πανδεμόνιο Πόγκο)*

| | |
|---|---|
| Μετακινήστε στο επόμενο τετράγωνο για να το χρωματίσετε | Πλήκτρα κατεύθυνσης ή αριστερός μοχλός |
| Πατήστε για να εκτοξεύσετε τον πύραυλο | Πλήκτρο ■ |

*CRATE CRUSH (Συντριβή Κασονιών)*

| | |
|---|---|
| Πατήστε για να μαζέψετε κασόνια<br>Πατήστε ξανά για να ρίξετε ένα κασόνι | Πλήκτρο ● |
| Πατήστε για να κλωτσήσετε τα κασόνια | Πλήκτρο ■ |
| Πατήστε για να κάνετε άλμα | Πλήκτρο ✕ |

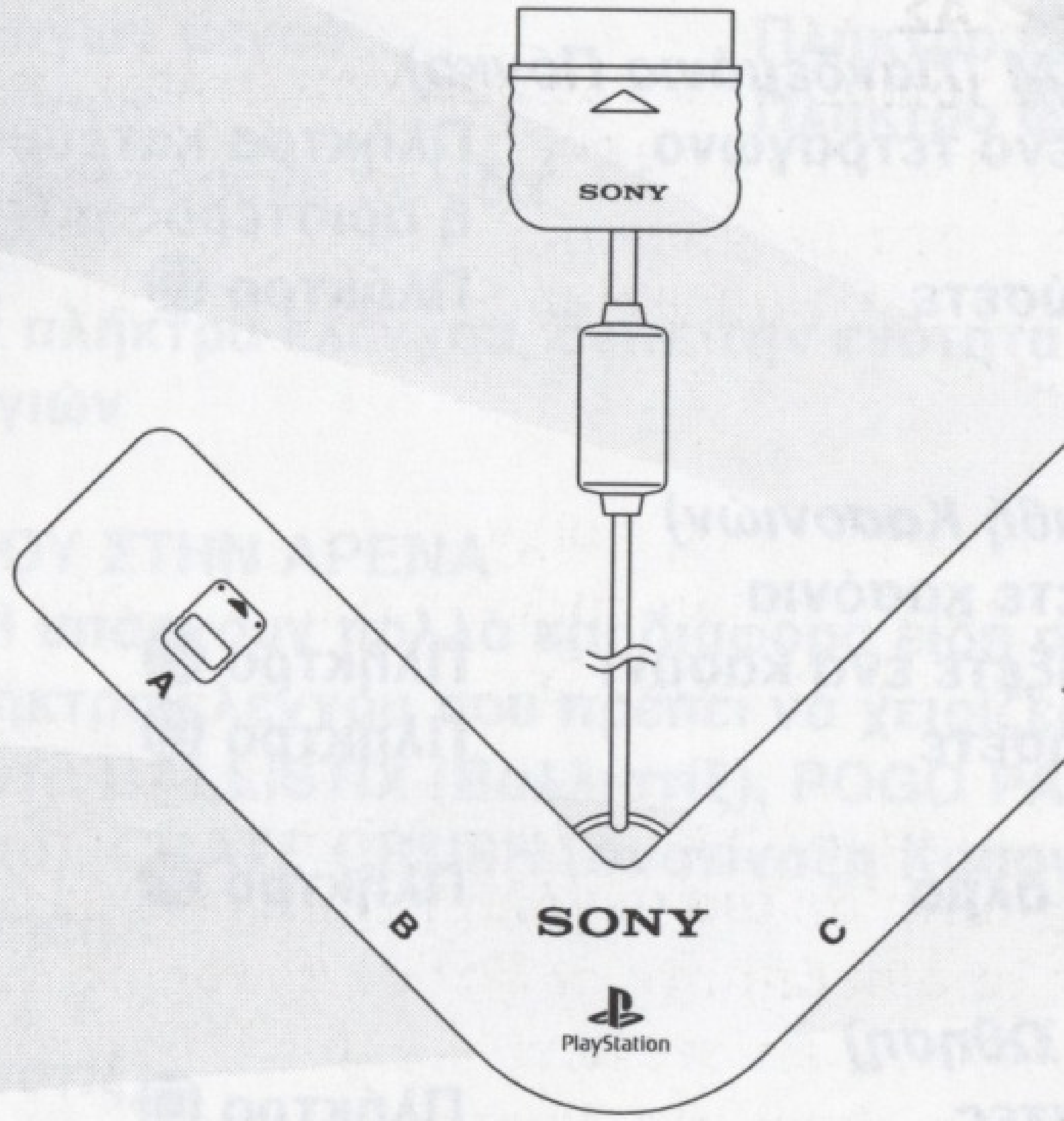
*POLAR PUSH (Πολική Ώθηση)*

| | |
|---|---|
| Ορμάτε σε άλλους παίκτες | Πλήκτρο ■ |

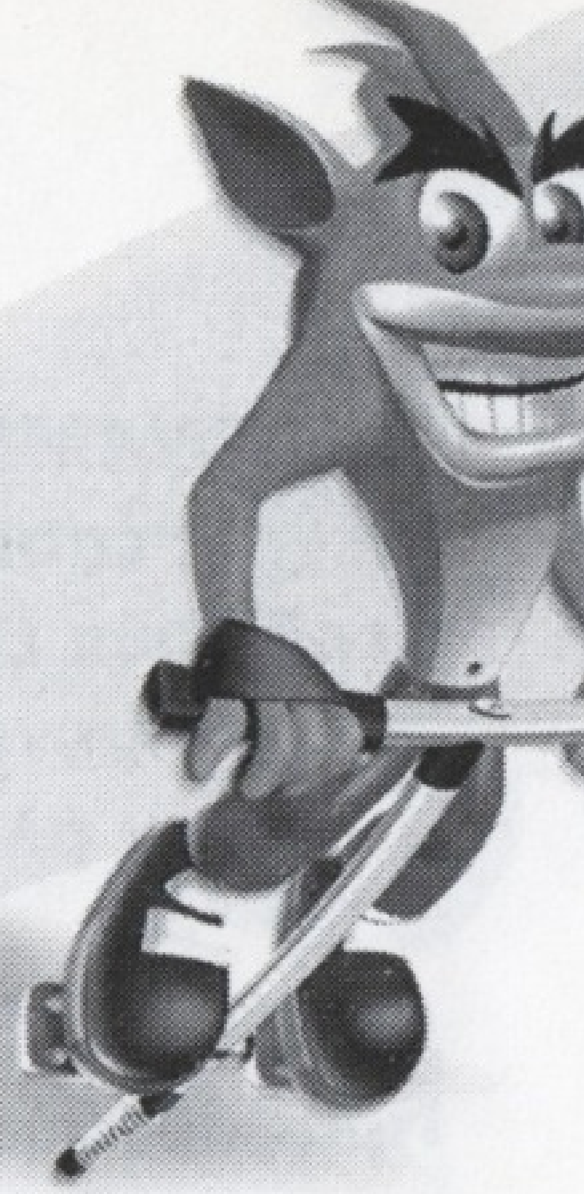
Δεν μπορείτε να ορμήσετε αν ο μετρητής είναι μηδενισμένος

| | |
|---|---|
| Ή Όταν πέφτετε, ορμήστε στην αρένα και πατήστε επανειλημμένα | Πλήκτρο ■ |

# ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΠΟΛΛΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ




**Για παιχνίδια στα οποία συμμετέχουν 3 ή 4 παίκτες, θα χρειαστείτε έναν Προσαρμογέα Σύνδεσης Πολλών Χειριστών. Ο Προσαρμογέας Σύνδεσης πρέπει να εισάγεται στη θύρα Χειριστηρίου 1 της Κονσόλας, κι ένα Χειριστήριο να εισάγεται στη θύρα Χειριστηρίου 1-A του Προσαρμογέα Σύνδεσης. Οποιαδήποτε άλλα Χειριστήρια πρέπει να συνδέονται διαδοχικά στη θύρα Χειριστηρίου 1-B, στη θύρα Χειριστηρίου 1-C κ.λπ.. Βεβαιωθείτε ότι ο Προσαρμογέας Σύνδεσης και όλα τα Χειριστήρια είναι σωστά συνδεδεμένα, ΠΡΟΤΟΥ θέσετε την κονσόλα σε λειτουργία.**



# ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

**ΟΘΟΝΗ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ**

**Πατήστε το ⇧/⇩ για να τονίσετε τη γλώσσα που θέλετε, μετά πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να την επιλέξετε. Μόλις επιλέξετε μία γλώσσα, θα προχωρήσετε στο Κεντρικό Μενού, που σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε είδος παιχνιδιού και να προσαρμόσετε τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού.**

**ELECT GAME TYPE (Επιλογή Είδους Παιχνιδιού)**

**Πατήστε το ⇧/⇩ για να τονίσετε μία επιλογή από το μενού, στη συνέχεια πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να την επιλέξετε.**

***ADVENTURE MODE (Θέση Λειτουργίας Περιπέτειας)***

**Ένας ή δύο παίκτες μάχονται σε μια μεγάλη περιπέτεια με 28 αρένες. Ξεκινήστε παίζοντας σε οποιονδήποτε από τους τέσσερις αγώνες. Κερδίστε ένα τρόπαιο σε κάθε αρένα και επιστρέψτε για προκλήσεις με Πολύτιμους Λίθους και Κρυστάλλους. Οι νίκες σάς δίνουν την πρόκριση για να συναντήσετε τον μεγάλο Αρχηγό της αρένας. Αν νικήσετε στη Θέση Λειτουργίας Περιπέτειας, θα έχετε πρόσβαση σε άλλες αρένες των θέσεων λειτουργίας Μάχης και Πρωταθλήματος.**

***BATTLE MODE (Θέση Λειτουργίας Μάχης)***

**Μέχρι τέσσερις παίκτες μάχονται κάθε φορά σε μία αρένα. Παλέψτε σώμα με σώμα στη θέση λειτουργίας Αναμέτρησης ή σχηματίστε ζευγάρια. Μπορείτε να ορίσετε τις νίκες που απαιτούνται για την κατάκτηση του Τροπαίου. Στη Θέση Λειτουργίας Μάχης διατίθενται ξεκλείδωτες αρένες από τη Θέση Λειτουργίας Περιπέτειας.**

*TOURNAMENT (Πρωτάθλημα)*
**Μέχρι τέσσερις παίκτες μάχονται σώμα με σώμα σε διαγωνισμούς και κερδίζουν βαθμούς για κάθε νίκη. Επιλέξτε το είδος της αρένας και τις απαιτούμενες νίκες για το Τρόπαιο. Μετά παίξτε τέσσερις αγώνες, τον έναν μετά τον άλλον.**

*OPTIONS (Επιλογές)*
**Προσαρμόζετε διάφορες ρυθμίσεις του παιχνιδιού.**

**Για περισσότερες πληροφορίες, δείτε τις αντίστοιχες ενότητες για κάθε «Είδος Παιχνιδιού».**

# ADVENTURE MODE (Θέση Λειτουργίας Περιπέτειας)

**Όταν αρχίζετε να παίζετε στην ADVENTURE MODE, θα έχετε την ευχέρεια επιλογής ανάμεσα σε NEW GAME (Νέο Παιχνίδι) ή LOAD GAME (Φόρτωση Παιχνιδιού). Αν έχετε παίξει τη Θέση Λειτουργίας Περιπέτειας στο παρελθόν (και, το κυριότερο, αν φροντίσατε να αποθηκεύσετε την πρόοδό σας σε μία ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ), επιλέξτε LOAD GAME για να συνεχίσετε από το σημείο από το οποίο είχατε σταματήσει. Διαφορετικά χρειάζεστε ένα NEW GAME.**

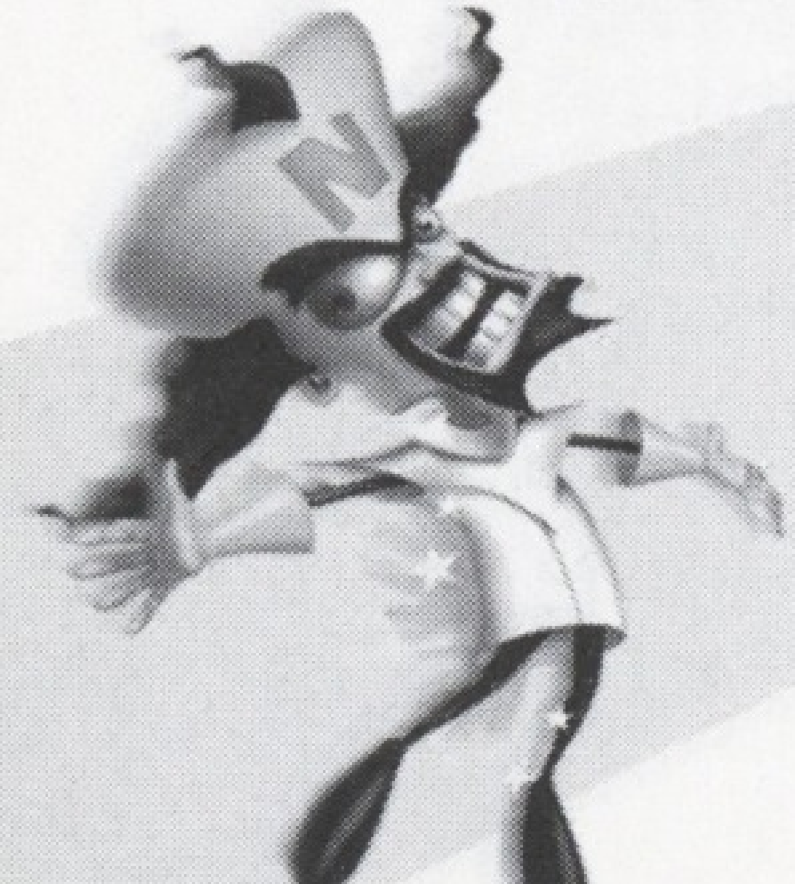
Στη συνέχεια, επιλέξτε είτε 1 PLAYER (1 Παίκτης) είτε 2 PLAYER (2 Παίκτες). Προφανώς, αν επιλέξετε 1 PLAYER, θα έχετε να αντιμετωπίσετε μόνοι σας 3 άλλους χαρακτήρες που ελέγχονται από τον υπολογιστή. Επιλέξτε 2 PLAYER, οπότε μπορείτε δύο μαζί να αντιμετωπίσετε τον εχθρό. Τα πράγματα μπορεί ωστόσο να εξελιχθούν με ελαφρώς δυσάρεστο τρόπο προς το τέλος, δηλαδή, τι γίνεται σε περίπτωση που θέλετε να κερδίσετε ΚΑΙ ΟΙ ΔΥΟ;!

CHARACTER SELECT (Επιλογή Χαρακτήρα)
Τώρα ήρθε η στιγμή να επιλέξετε τον χαρακτήρα σας από την οθόνη CHARACTER SELECT (Επιλογής Χαρακτήρα). Θα παρατηρήσετε ένα πλέγμα στο πάνω μέρος της οθόνης, με δύο σειρές χαρακτήρων. Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ή τον αριστερό μοχλό για να τονίσετε έναν χαρακτήρα. Η επάνω σειρά είναι... μαντέψτε ποιοι! Οι Καλοί (και οι καλές!). Η κάτω σειρά είναι η μοχθηρή ομάδα των Κακών! Αφού τονίσετε το χαρακτήρα που θέλετε, πατήστε το πλήκτρο ✕ για να τον ή την επιλέξετε. Θα δείτε επιπλέον τίτλους, P1 (Π1), P2 (Π2) κ.λπ.. Αναφέρονται στον παίκτη που επιλέγει το χαρακτήρα (επομένως, Π1 = Παίκτης 1). Μόλις εσείς (και ο παίκτης 2) κάνετε τις επιλογές σας, οι υπόλοιπες θέσεις θα καλυφθούν από χαρακτήρες που ελέγχονται από τον υπολογιστή.

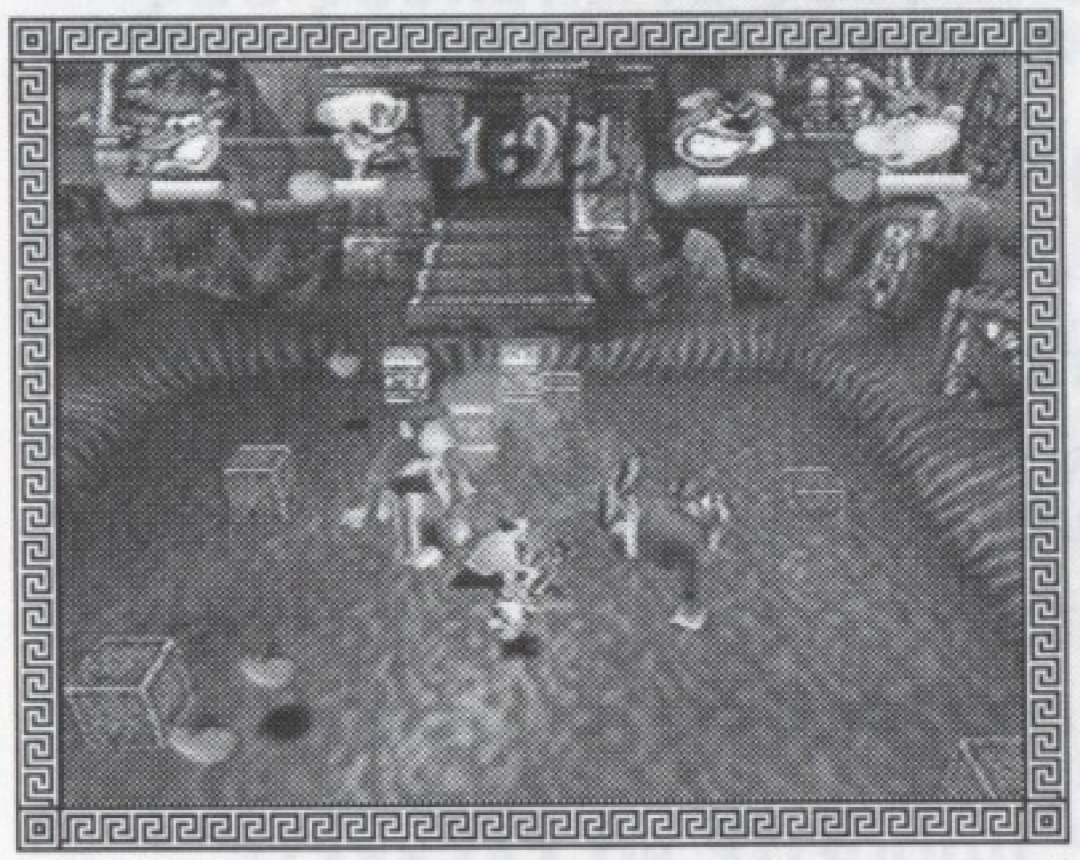
## ΑΙΘΟΥΣΑ ΠΑΡΑΜΟΡΦΩΣΗΣ!!

Ωραία, το παιχνίδι λοιπόν ξεκινά ουσιαστικά από τη στιγμή που ο χαρακτήρας σας θα προσγειωθεί μέσα στην Αίθουσα Παραμόρφωσης. Πρόκειται για το κεντρικότερο σημείο απ' όπου υπάρχει πρόσβαση στις Αρένες μέσω χωριστών Διαδρόμων Παραμόρφωσης. Καθώς θα προχωρείτε μέσα στο παιχνίδι, θα δείτε ότι μερικές Αρένες θα σας ανοίγουν μόνον όταν πετύχετε κάποιο συγκεκριμένο στόχο (συνήθως κερδίζοντας ορισμένο αριθμό Αρένων). Θα βρείτε επίσης έναν διάδρομο παραμόρφωσης που σας δίνει τη δυνατότητα να αποθηκεύετε το παιχνίδι σας – έχει τον τίτλο SAVE GAME (Αποθήκευση Παιχνιδιού), οπότε δεν πρέπει να είναι και τόσο δύσκολο να τον εντοπίσετε.

Λοιπόν, πότε ξεκινάτε να παίζετε; Αν σταματήσει η ανυπομονησία που σας έχει πιάσει, θα σας πω!



# ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΕ



**Για να ξεκινήσετε μία μάχη, περπατήστε κατά μήκος της αποβάθρας προς έναν Διάδρομο Παραμόρφωσης. Αν η Αρένα είναι ανοιχτή, μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο ⊗ για να ξεκινήσετε. Στη συνέχεια θα τηλεμεταφερθείτε κατευθείαν στην αρένα όπου θα λάβετε μία ενημέρωση που θα σας παρουσιάσει τους στόχους σας. Κάθε αρένα θέτει μία διαφορετική πρόκληση, συνεπώς δεν θα ζημιωθείτε αν λάβετε υπ' όψιν σας τούτη δω τη συμβουλή: δεν ωφελεί να ψάχνετε για μια πολική αρκούδα για να την καβαλήσετε, όταν όλοι οι υπόλοιποι αρπάζουν κουτιά TNT!**

**Κάθε μάχη συνήθως συνεχίζεται είτε μέχρις ότου μείνει στην αρένα ένας μόνον παίκτης, είτε μέχρις ότου ένας παίκτης συγκεντρώσει υψηλότερη βαθμολογία ή έχει περισσότερη Υγεία από τους αντιπάλους. Για να νικήσετε, φροντίστε ο παίκτης αυτός να είστε εσείς – δεν υπάρχουν περιθώρια για ιπποτισμούς σ' αυτό το παιχνίδι!**

**Νικητής είναι ο πρώτος παίκτης που θα σημειώσει τρεις νίκες.**

- Μερικά παιχνίδια βασίζονται στη βαθμολογία. Σημειώστε υψηλότερη βαθμολογία ή αποκτήστε περισσότερη υγεία από τους αντιπάλους σας και θα κερδίσετε.
- Μερικά παιχνίδια στηρίζονται στην «επιβίωση του ισχυρότερου» – κερδίζετε όταν όλοι οι υπόλοιποι παίκτες έχουν εξοντωθεί.
- Το δίκαιο παιχνίδι δεν πρόκειται να σας οδηγήσει πουθενά – δεν αρκεί να μαζεύετε βαθμούς, πρέπει επίσης να παρενοχλείτε και να παρεμποδίζετε τους αντιπάλους!

**ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ ΤΗΣ ΠΟΡΕΙΑΣ**

Όταν επιστρέφετε στην Αίθουσα Παραμόρφωσης, μπορείτε να ελέγχετε τις νίκες σας πηγαίνοντας μέχρι το Διάδρομο Παραμόρφωσης κάθε ολοκληρωμένης Αρένας. Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο που δείχνει πότε μαζέψατε το κάθε Τρόπαιο, Κρύσταλλο, Πολύτιμο Λίθο και Κειμήλιο από κάθε Αρένα.

**ΑΠΕΤΥΧΑ!!**

Μην ανησυχείτε. Μπορεί όλοι οι άλλοι να σας κοροϊδεύουν, εσείς όμως έχετε άλλη μια ευκαιρία. Κάντε απλώς την επιλογή REPLAY THIS ARENA (Επανάληψη Αυτής της Αρένας) στο τέλος της μάχης, για να ξαναπροσπαθήσετε. Εάν δεν αντέχετε στην ιδέα μιας δεύτερης ατιμωτικής ήττας, προτιμήστε την επιλογή RETURN TO WARP ROOM (Επιστροφή στην Αίθουσα Παραμόρφωσης) και όλη η ντροπή δική σας.

**ΚΕΡΔΙΣΑ – ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΤΙ ΚΑΝΩ;**

Κάθε Αρένα έχει πέντε διαφορετικές προκλήσεις, μία για κάθε βραβείο. «Παίρνετε» την Αρένα μόνον όταν μαζέψετε και τα πέντε βραβεία.

ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΠΟΛΥΤΙΜΩΝ ΛΙΘΩΝ ΚΑΙ ΚΡΥΣΤΑΛΛΩΝ

Κερδίστε το Τρόπαιο σ' έναν αγώνα και μπορείτε να επιστρέψετε γι' άλλες δύο προκλήσεις προκειμένου να κερδίσετε τον Πολύτιμο Λίθο και τον Κρύσταλλο. Έχετε τη δυνατότητα επιλογής του πρώτου αγώνα στον οποίο θέλετε να αγωνιστείτε. Πατήστε το ⇦ ή το ⇨ για να επιλέξετε είτε έναν Πολύτιμο Λίθο είτε έναν Κρύσταλλο και πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να μπείτε στην αρένα (μπορείτε επίσης να επιλέξετε να επαναλάβετε την πρόκληση του Τροπαίου). Οι στόχοι θα είναι διαφορετικοί από εκείνους του διαγωνισμού για το Τρόπαιο, γι' αυτό βεβαιωθείτε ότι θα τους διαβάσετε πριν πατήσετε το πλήκτρο ⊗ για να ξεκινήσετε τη μάχη.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ

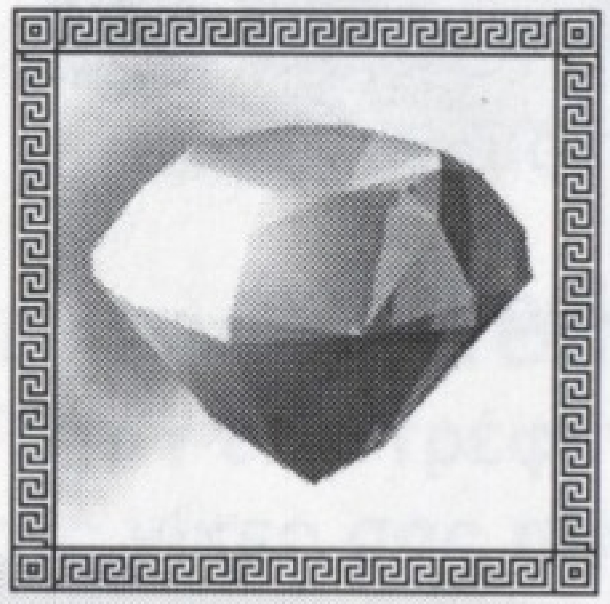
Για να ολοκληρώσετε όλο το παιχνίδι Περιπέτειας, πρέπει να κερδίσετε όλα τα Τρόπαια, τους Πολύτιμους Λίθους, τα Κρύσταλλα και τα Κειμήλια από κάθε επίπεδο Αρένας, εκτός από τα επίπεδα της Αρένας του Αρχηγού.

ΚΥΠΕΛΛΟ

Η νίκη σε έναν γύρο αρένας σας αποφέρει ένα Κύπελλο. Στη θέση λειτουργίας του Παιχνιδιού Περιπέτειας, απαιτούνται τρία κύπελλα για να κερδίσετε το Τρόπαιο. Στα παιχνίδια Μάχης και Πρωταθλήματος, μπορείτε να ορίσετε τον αριθμό των Κυπέλλων που απαιτείται για να κερδίζετε το Τρόπαιο, από την οθόνη Επιλογών Παιχνιδιού που εμφανίζεται πριν από κάθε αγώνα.

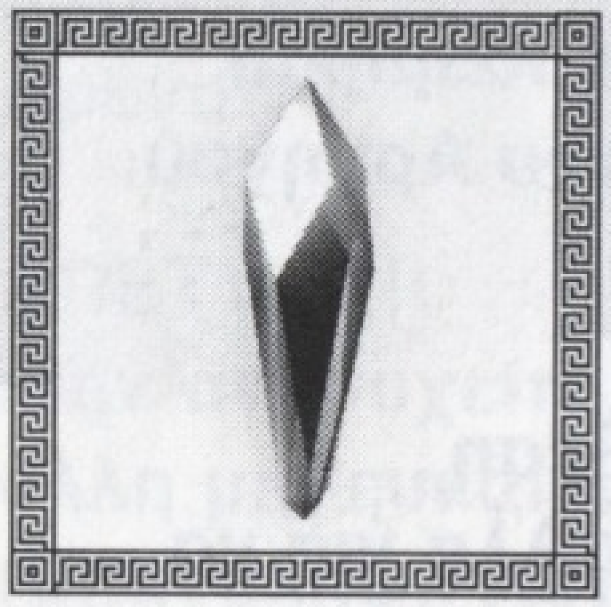
**ΤΡΟΠΑΙΟ**

**Αν νικήσετε έναν αγώνα στις θέσεις λειτουργίας Παιχνιδιού BATTLE, TOURNAMENT ή ADVENTURE, θα σας απονεμηθεί ένα Τρόπαιο. Τα Τρόπαια σας χρειάζονται για να συμμετέχετε στους Γύρους του Μεγάλου Αρχηγού της θέσης λειτουργίας Παιχνιδιού ADVENTURE.**



**ΠΟΛΥΤΙΜΟΣ ΛΙΘΟΣ**

**Αν κερδίσετε το Τρόπαιο της αρένας στη θέση λειτουργίας Παιχνιδιού ADVENTURE, θα μπορείτε να επιστρέψετε για να μαζέψετε τον Πολύτιμο Λίθο κατά τη διάρκεια της Πρόκλησης Πολύτιμου Λίθου σε,κάθε επίπεδο. Οι Πολύτιμοι Λίθοι σάς είναι απαραίτητοι για να έχετε πρόσβαση στις αρένες του Αρχηγού, καθώς και στις μυστικές αρένες.**



**ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΣ**

**Κερδίστε το Τρόπαιο της αρένας στη θέση λειτουργίας Παιχνιδιού ADVENTURE και θα μπορείτε να επιστρέψετε για να μαζέψετε τον Κρύσταλλο. Είναι απαραίτητος για να έχετε πρόσβαση στις αρένες του Αρχηγού, καθώς και στις μυστικές αρένες.**

**ΚΕΙΜΗΛΙΑ**

**Αφού ολοκληρώσετε τέσσερις Αίθουσες Παραμόρφωσης, εμφανίζονται οι Προκλήσεις του Χρυσού Κειμηλίου. Επιστρέψτε σε αρένες που έχετε κερδίσει και ξανακάντε τις για τα Χρυσά Κειμήλια. Κυκλοφορούν φήμες ότι υπάρχουν πλατινένια κειμήλια, αλλά κανείς δεν ξέρει πώς κερδίζονται.**

**ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΣΤΑΔΙΟ**

**Αφού μαζέψετε αρκετά Τρόπαια και/ή άλλα βραβεία, θα είστε σε θέση να αναμετρηθείτε με τον Μεγάλο Κακό Αρχηγό με στόχο την Αίθουσα Παραμόρφωσης. Δεν σας λέμε ποιος είναι, αλλά, αν τον νικήσετε, θα μπορείτε να μπείτε σε μία καινούργια Αίθουσα Παραμόρφωσης και να αγωνιστείτε σε ολοκαίνουργιες αρένες. Αν κερδίσετε αρκετά τρόπαια, ένας άλλος Αρχηγός θα σας προκαλέσει σε μάχη. Συνεχίστε το δρόμο σας μέσα στο παιχνίδι με τον ίδιο τρόπο.**

**ΜΕΝΟΥ ΠΡΟΣΩΡΙΝΗΣ ΔΙΑΚΟΠΗΣ**

| | |
|---|---|
| ***CONTINUE (Συνέχιση)*** | **Σταματάτε την προσωρινή διακοπή και συνεχίζετε.** |
| ***SHOW RULES (Εμφάνιση Κανόνων)*** | **Μήπως δεν προσέχατε στην αρχή; Εδώ μπορείτε να αναπληρώσετε.** |
| ***OPTIONS (Επιλογές)*** | **Ρυθμίζετε τις επιλογές του παιχνιδιού, οι οποίες είναι ίδιες με τις επιλογές του μενού Είδους Παιχνιδιού στην αρχή του παιχνιδιού.** |
| ***EXIT ARENA (Έξοδος από την Αρένα)*** | **Σας έπεσε βαριά; Καλά, με την επιλογή αυτή μπορείτε να βγείτε από την αρένα και να επιστρέψετε στην Αίθουσα Παραμόρφωσης. Δειλοί!!** |
| ***QUIT GAME (Έξοδος από το Παιχνίδι)*** | **Αυτή η επιλογή εμφανίζεται όταν βρίσκεστε στην Αίθουσα Παραμόρφωσης.** |

**Η οθόνη προσωρινής διακοπής δείχνει πόσα τρόπαια, πόσους πολύτιμους λίθους, κρυστάλλους και πόσα κειμήλια έχετε μαζέψει μέχρι εκείνη τη στιγμή. Αν βρίσκεστε σε κάποια αρένα, πατήστε το πλήκτρο △ για να δείτε πόσα κύπελλα έχετε κερδίσει σε αυτόν τον αγώνα για το τρόπαιο.**

# BATTLE MODE (Θέση Λειτουργίας Μάχης)

**Στην αρχή διατίθενται ορισμένες αρένες, ενώ επιπλέον αρένες γίνονται διαθέσιμες καθώς προχωρείτε στην ADVENTURE MODE.**

**ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΣΤΗ BATTLE MODE:**

- **Επιλέξτε τον αριθμό των παικτών που θέλετε να λάβουν μέρος (από 1 μέχρι 4 παίκτες).**
- **Επιλέξτε χαρακτήρα, όπως και στην ADVENTURE MODE (όλοι οι χαρακτήρες που δεν έχουν αποδοθεί σε κάποιον παίκτη θα ελέγχονται από τον υπολογιστή).**
- **Στη συνέχεια επιλέξτε Αρένα. Μόνον οι Αρένες που έχετε ανοίξει στην ADVENTURE MODE θα τίθενται στη διάθεσή σας.**
- **Τώρα πατήστε το ⇦ ή το ⇨ για να αποφασίσετε αν θέλετε να παίξετε σε μία TEAM BATTLE (Ομαδική Μάχη – 2 εναντίον 2) ή σε μία VS BATTLE (Μάχη Αναμέτρησης – καθένας για λογαριασμό του).**
- **Τέλος κάντε τις επιλογές του παιχνιδιού. Πατήστε ⇧/⇩ για να περιηγηθείτε στις επιλογές και πατήστε ⇦/⇨ για να τις προσαρμόσετε**

**ΚΥΠΕΛΛΑ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ ΕΝΑ ΤΡΟΠΑΙΟ**
Ρυθμίστε τον αριθμό των κυπέλλων που απαιτούνται για να κερδίσετε ένα τρόπαιο. Επιλέξτε όποιον αριθμό θέλετε ανάμεσα σε 2 και 7 κύπελλα. Για παράδειγμα, αν ρυθμίσετε την επιλογή στα 7 κύπελλα, αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να νικήσετε σε 7 παιχνίδια προκειμένου να πάρετε το τρόπαιο. Εάν δεν ονειρεύεστε τόσες προκλήσεις, η ρύθμιση στα δύο κύπελλα σημαίνει ότι πρέπει να κερδίσετε δύο μόλις γύρους για να κάνετε το τρόπαιο δικό σας.

**DIFFICULTY (Δυσκολία)**
Προσαρμόζετε τη ρύθμιση για τη δυσκολία. Επηρεάζει τα επίπεδα ικανοτήτων των αντιπάλων που ελέγχονται από τον υπολογιστή κι έχει 3 επιλογές: EASY (Εύκολο), MEDIUM (Μέτριο) ή HARD (Δύσκολο).

Όταν είστε ικανοποιημένοι με τις δικές σας Επιλογές του Παιχνιδιού, πατήστε το πλήκτρο ⊗. Όπως και στην ADVENTURE MODE, ο στόχος της Μάχης θα διαφέρει ανάλογα με την Αρένα που έχετε επιλέξει για να παίξετε.

**ΜΕΝΟΥ ΠΡΟΣΩΡΙΝΗΣ ΔΙΑΚΟΠΗΣ**
Οι επιλογές που είναι διαθέσιμες στο Μενού Προσωρινής Διακοπής είναι ίδιες με εκείνες στην ADVENTURE MODE, με μία όμως προσθήκη. Επιλέξτε CHANGE ARENA (Αλλαγή Αρένας) για να βγείτε από την τρέχουσα Αρένα και να επιλέξετε κάποια άλλη.

# TOURNAMENT (Πρωτάθλημα)

Στο TOURNAMENT, αγωνίζεστε σε τέσσερις συνολικά Αρένες για να κερδίσετε ένα τρόπαιο. Για κάθε πρωτάθλημα απονέμεται χωριστό τρόπαιο, ενώ υπάρχουν διάφορα πρωταθλήματα όπου μπορείτε να δοκιμάσετε.

**ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΣΤΗ TOURNAMENT MODE:**

- Επιλέξτε τον αριθμό των παικτών που θέλετε να λάβουν μέρος (από 1 μέχρι 4 παίκτες).
- Επιλέξτε χαρακτήρα, όπως και στην ADVENTURE MODE (όλοι οι χαρακτήρες που δεν έχουν αποδοθεί σε κάποιον παίκτη θα ελέγχονται από τον υπολογιστή).
- Στη συνέχεια επιλέξτε πρωτάθλημα. Πατήστε το ⇦ ή το ⇨ για να δείτε τα διάφορα πρωταθλήματα.
- Τέλος κάντε τις επιλογές του παιχνιδιού, όπως και στη BATTLE MODE.

# OPTIONS (Επιλογές)

Πατήστε ⇧/⇩ για να τονίσετε μια επιλογή του μενού, στη συνέχεια πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να την επιβεβαιώσετε.

**MUSIC (Μουσική)**
**Στο μενού MUSIC, θα βρείτε δύο επιλογές: MODE (Θέση Λειτουργίας, είτε STEREO [Στερεοφωνική] είτε MONO [Μονοφωνική]) και VOLUME (Ένταση, η οποία εμφανίζεται ως ποσοστό επί της συνολικής έντασης). Πατήστε το ⇦ ή το ⇨ για να προσαρμόσετε τις ρυθμίσεις. Όταν οι ρυθμίσεις της μουσικής σάς ικανοποιούν, πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να επιστρέψετε στο μενού OPTIONS.**

**SOUND EFFECTS (Ηχητικά Εφφέ)**
**Μόνο μία επιλογή υπάρχει εδώ, η VOLUME, η οποία εμφανίζεται ως ποσοστό επί της συνολικής έντασης. Πατήστε το ⇦ ή το ⇨ για να αυξήσετε ή να μειώσετε το επίπεδο της έντασης. Όταν είστε ικανοποιημένοι με το επίπεδο έντασης των SOUND EFFECTS, πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να επιστρέψετε στο μενού OPTIONS.**

**CONTROLLER (Χειριστήριο)**
**Εδώ, κάθε παίκτης μπορεί να ενεργοποιεί και να απενεργοποιεί τη λειτουργία δόνησης του Αναλογικού Χειριστηρίου (DUALSHOCK®) πατώντας το πλήκτρο ■. Μόλις κάνουν όλοι τις ρυθμίσεις τους, ο παίκτης 1 μπορεί να πατήσει το πλήκτρο ⊗ για να αποδεχτεί τις όποιες αλλαγές και να επιστρέψει στο μενού OPTIONS.**

**EXIT (Έξοδος)**
**Όταν μείνετε ικανοποιημένοι με τις επιλογές σας, επιλέξτε EXIT για να επιστρέψετε στο Κεντρικό Μενού.**

# ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ – ΦΟΡΤΩΣΗ ΚΑΙ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ

Σύντομη Προειδοποίηση: Μην εισάγετε ούτε να αφαιρείτε ΚΑΡΤΕΣ ΜΝΗΜΗΣ, από τη στιγμή που το μηχάνημα θα τεθεί σε λειτουργία, καθώς ενδέχεται να αλλοιωθούν τα δεδομένα που είναι αποθηκευμένα στην ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ. Βεβαιωθείτε ότι έχετε τουλάχιστον τρία ελεύθερα μπλοκ στην ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ, πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι.

SAVE GAME (Αποθήκευση Παιχνιδιού)

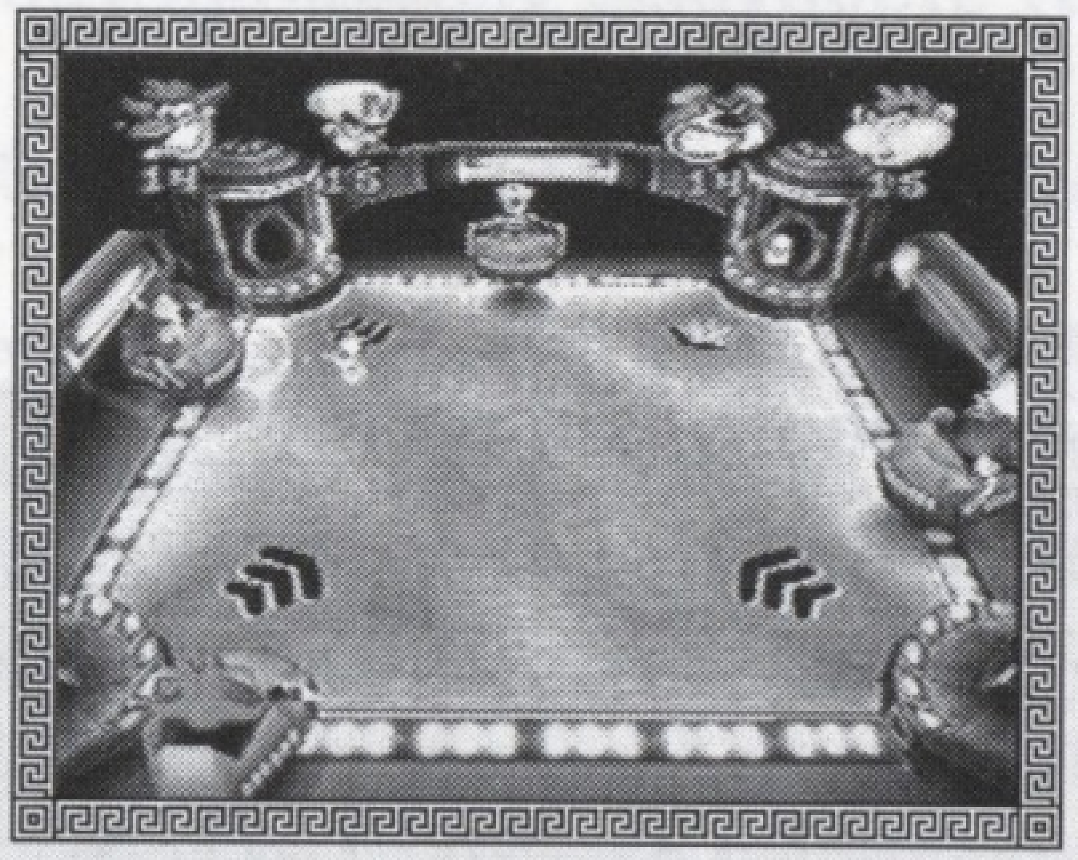
Σε κάθε Αίθουσα Παραμόρφωσης πρέπει να υπάρχει μια περιοχή με την ονομασία SAVE GAME. Κατευθυνθείτε προς αυτήν και πατήστε το πλήκτρο ⊗. Θα φτάσετε στην Οθόνη Αποθήκευσης που σας επιτρέπει να αποθηκεύετε μέχρι τέσσερα χωριστά αρχεία στην ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ. Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης / τον αριστερό μοχλό για να τονίσετε το αρχείο αποθήκευσης. Στη συνέχεια, δώστε ένα όνομα στο αρχείο. Τονίζετε τα γράμματα με τα πλήκτρα κατεύθυνσης ή τον αριστερό μοχλό και εισάγετε κάθε γράμμα πατώντας το πλήκτρο ⊗ (πατήστε το πλήκτρο με το βέλος "BACK" για να διαγράψετε γράμματα). Όταν τελειώσετε, τονίστε το DONE (Τέλος) και πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να επιστρέψετε στην αίθουσα παραμόρφωσης. Μετά από λίγα δευτερόλεπτα το αρχείο θα αποθηκευτεί στην ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ. Μόλις λάβετε επιβεβαίωση της αποθήκευσης, πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να επιστρέψετε στην Αίθουσα Παραμόρφωσης.

Θα παρατηρήσετε επίσης ότι στο κέντρο της Οθόνης Αποθήκευσης εμφανίζονται Τρόπαια, Πολύτιμοι Λίθοι, Κρύσταλλοι και Κειμήλια. Καθώς προχωρείτε στο παιχνίδι, ο στόχος σας θα πρέπει να είναι το να μαζέψετε όσα περισσότερα αντικείμενα μπορείτε από το κάθε είδος. Οτιδήποτε μαζεύετε θα προβάλλεται στο σημείο αυτό. Επομένως είναι ζωτικής σημασίας να θυμάστε να αποθηκεύετε το παιχνίδι σας συχνά, καθότι δεν υπάρχει χειρότερο πράγμα από το να μάχεστε για το τελευταίο κειμήλιο και μετά να ξεχάσετε να αποθηκεύσετε.

**LOAD GAME (Φόρτωση Παιχνιδιού)**
Μπορείτε να φορτώσετε ένα παλαιότερα αποθηκευμένο παιχνίδι, επιλέγοντας LOAD GAME σε κάθε θέση λειτουργίας παιχνιδιού που μπαίνετε.

# ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΑΧΗΣ

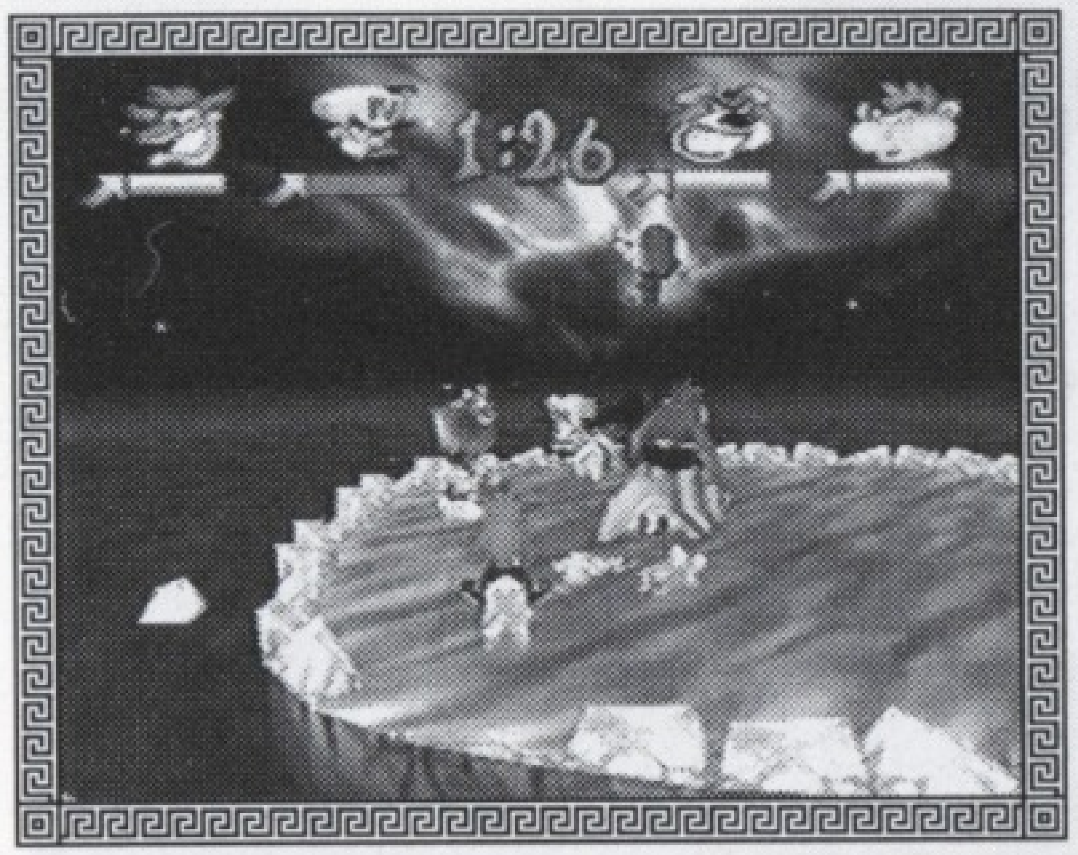
**Κάθε μάχη στο CRASH BASH™ συνιστά και διαφορετική πρόκληση. Οι στόχοι σας ανακοινώνονται πριν από κάθε αρένα. Για να πάρετε το δρόμο σας, ακολουθούν οι βασικοί στόχοι και τα πλήκτρα ελέγχου για τις πρώτες αρένες.**



**CRASH BALL (Μπάλα Κρας)**

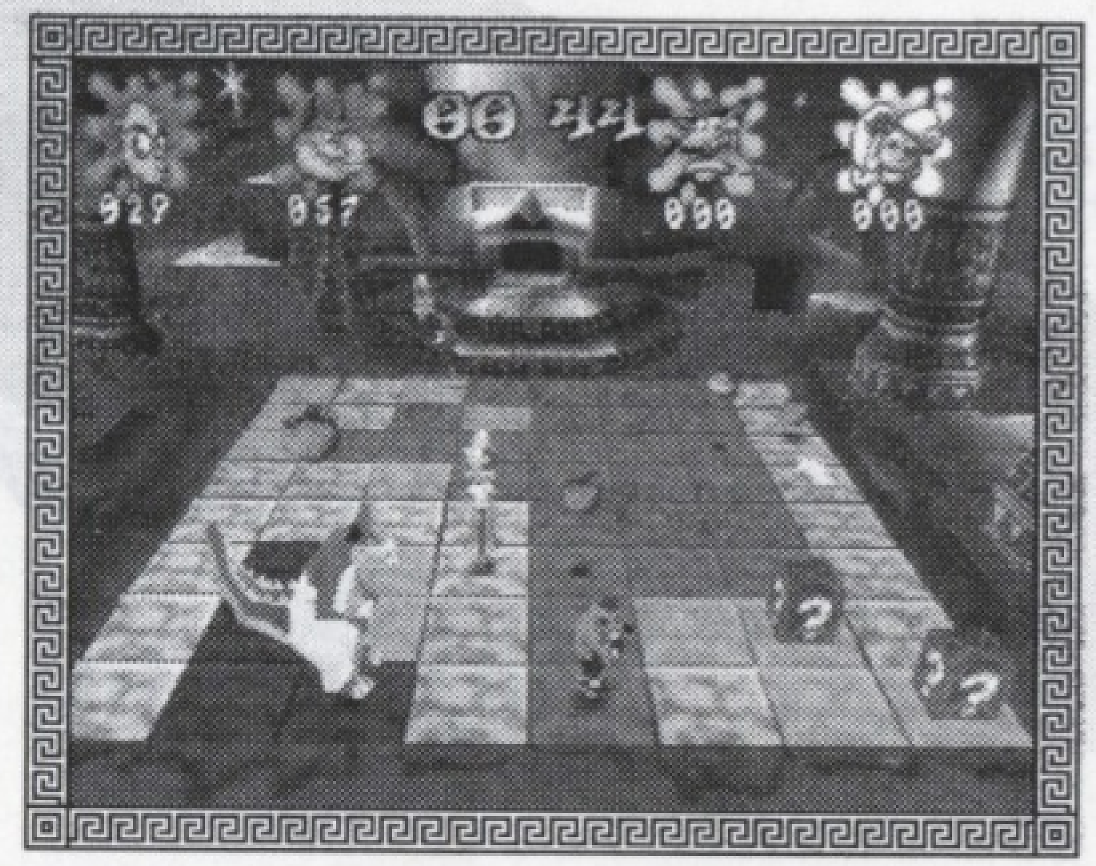
**Χρησιμοποιήστε το σκάφος σας για να αποκρούσετε τις μπάλες μακριά από το στόχο σας. Κερδίζετε όταν είστε ο μόνος παίκτης που έχει απομείνει όρθιος.**

| | |
|---|---|
| ⇦/⇨ | **Μετακινήστε για να αποκρούετε τις μπάλες με το σκάφος σας.** |
| **Πλήκτρα L1 / R1** | **Πατήστε και κρατήστε το πατημένο για να αυξήσετε την ταχύτητα του σκάφους σας.** |
| **Πλήκτρο ▢** | **Πατήστε το για να δώσετε στις μπάλες ένα επιπλέον χτύπημα.** |



POLAR PANIC (Πολικός Πανικός)
**Τον εξαπολύετε εναντίον άλλων παικτών για να τους πετάξετε έξω από τον πάγο. Μαζεύετε ενισχυτικά δύναμης μπαίνοντας μέσα στην ακτίνα.**

| | |
|---|---|
| Πλήκτρο ■ | Τον εξαπολύετε εναντίον άλλων παικτών. Παρατηρήστε πράσινους μετρητές που βρίσκονται κάτω από τα εικονίδια των χαρακτήρων στο πάνω μέρος της οθόνης: όταν ο μετρητής είναι άδειος (κόκκινος), δεν μπορείτε να τον χρησιμοποιήσετε. Επίσης, όταν υπάρχει κίνδυνος να βγείτε από τον πάγο, πατήστε επανειλημμένως το πλήκτρο ■ και πατήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης / τον αριστερό μοχλό για να ξαναμπείτε στην αρένα. |
| ΕΙΔΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ | Αν μαζέψετε ένα βαρίδι, προσπαθήστε να το πασάρετε σε άλλον παίκτη προτού σας συντρίψει. Προσπαθήστε να μαζέψετε τον κεραυνό ή να τον κλέψετε από άλλους παίκτες πριν σκοτώσει όλους τους υπόλοιπους παίκτες. |

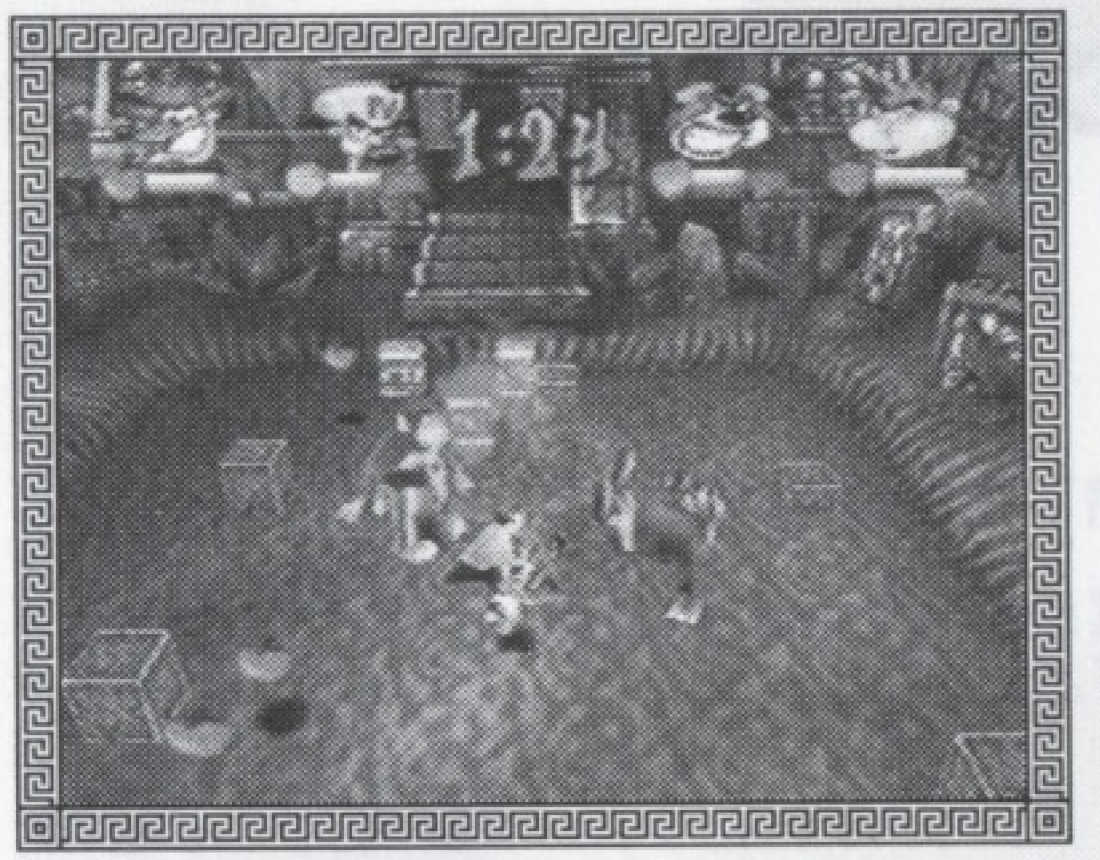


**POGO PAINTER (Βαφέας Πόγκο)**

Μετακινηθείτε μέσα στην αρένα για να βάψετε τα τετράγωνα του δαπέδου με το δικό σας χρώμα. Σπάστε τα ειδικά κασόνια με το σύμβολο "!" για να μετατρέψετε τα τετράγωνα σε βαθμούς. Κερδίζετε όταν έχετε τη μεγαλύτερη βαθμολογία μόλις τελειώσει ο χρόνος.

| | |
|---|---|
| ⇧, ⇩, ⇦, ⇨ | Μετακινήστε στο επόμενο τετράγωνο για να το χρωματίσετε. |
| Πλήκτρο ■ | Αν μαζέψετε πυραύλους, πατήστε το πλήκτρο ■ για να τους εκτοξεύσετε και να «κουφάνετε» τους άλλους παίκτες. Οι πύραυλοι εκτοξεύονται προς την κατεύθυνση προς την οποία κοιτάζετε. |

Ψάξτε για βέλη μέσα στην αρένα. Μαζέψτε τα και όλα τα τετράγωνα που συναντά στο δρόμο του θα πάρουν το δικό σας χρώμα. Και βεβαιωθείτε ότι θα μαζέψετε ένα ζεύγος Μπότες Ταχύτητας, με τις οποίες θα μπορείτε να κινήστε γρηγορότερα και να χρωματίζετε περισσότερα τετράγωνα.



**JUNGLE BASH (Χαμός στη Ζούγκλα)**

**Μαζέψτε κασόνια και πετάξτε τα στους αντιπάλους σας. Κερδίζετε όταν είστε ο τελευταίος επιζών ή όταν έχετε την περισσότερη υγεία μόλις τελειώσει ο χρόνος.**

| | |
|---|---|
| **Πλήκτρο ◎** | **Μαζέψτε κασόνια. Πατήστε το πλήκτρο ◎ για να τα ρίξετε.** |
| **Πλήκτρο ▣** | **Πατήστε το για να κλωτσήσετε τα κασόνια.** |
| **Πλήκτρο ⊗** | **Πατήστε το για να κάνετε άλμα.** |

**Κλωτσάτε ή ρίχνετε πέτρινα κασόνια σε άλλους παίκτες. Πηδήξτε πάνω σε κασόνια TNT για να θέσετε σε λειτουργία το χρονόμετρο. Μετά από λίγα δευτερόλεπτα θα εκραγεί, γι' αυτό φροντίστε να απομακρύνεστε! Απλώς να κρατιέστε σε απόσταση από τα κασόνια NITRO, διότι με την παραμικρή κίνηση εκρήγνυνται. Χρησιμοποιήστε άλλα αντικείμενα για να τα τοποθετείτε κοντά στους αντιπάλους σας. Μαζέψτε φρούτα Γούμπα (Wumpa) για ν' αυξήσετε την Υγεία σας.**

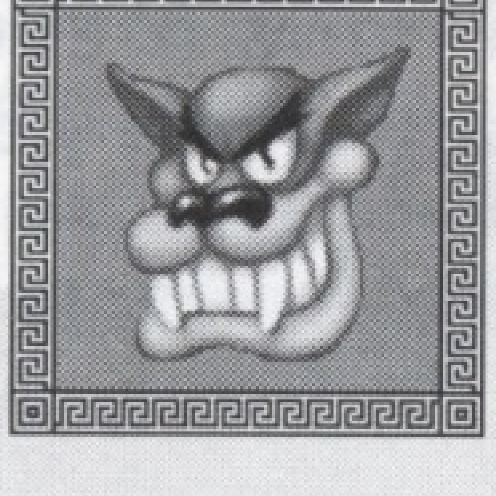
# ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΙΟΣ ΣΤΟ CRASH BASH;

**AKU AKU (Άκου Άκου)**
***ο καλός, σοφός μάγος***

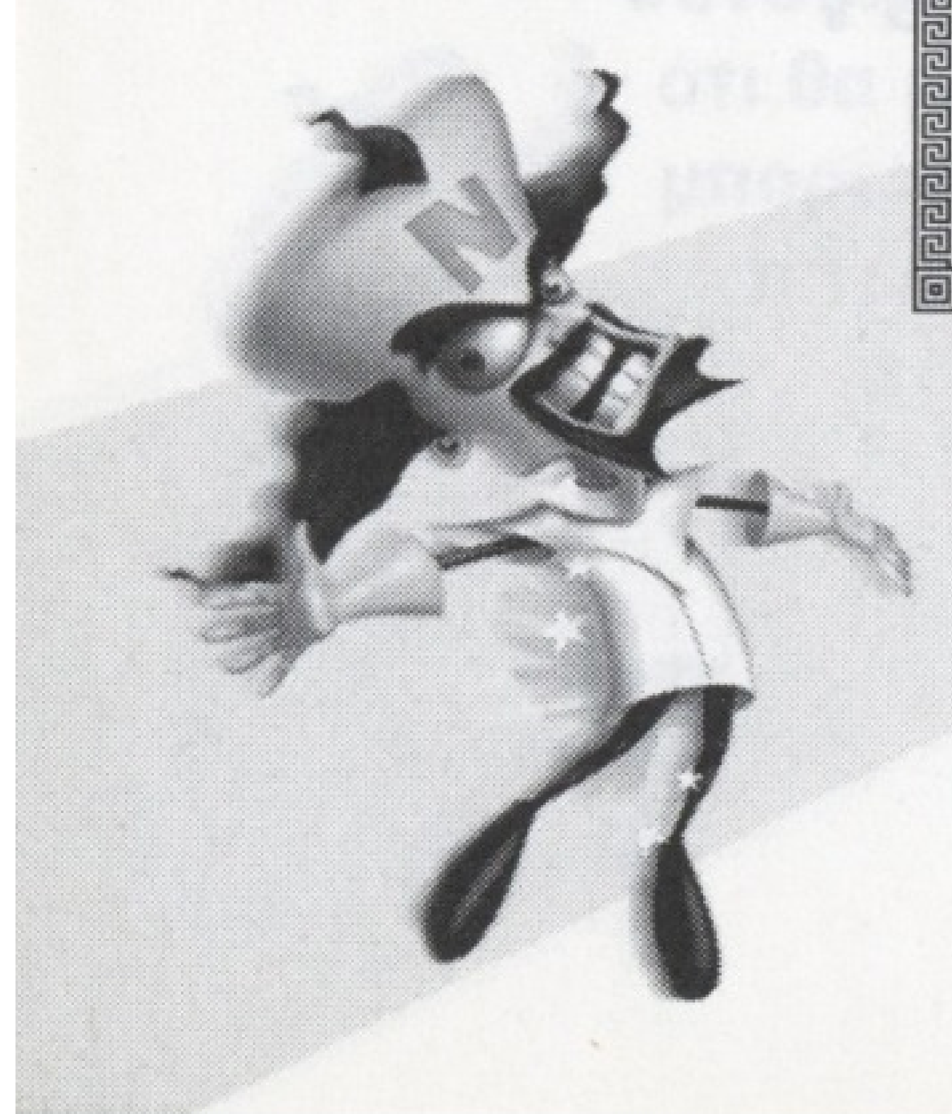
**UKA UKA (Ούκα Ούκα)**
***ο σατανικός δίδυμος αδερφός του Aku-Aku***

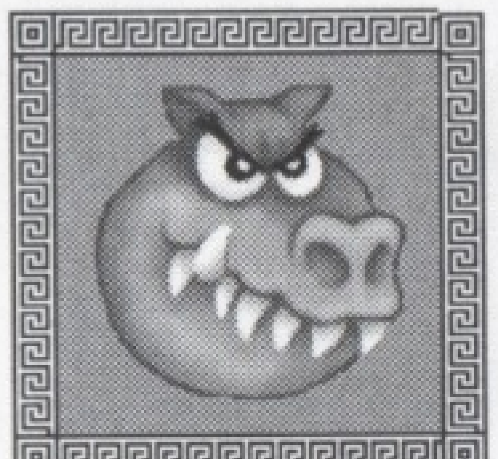
**CRASH BANDICOOT (Κρας Μπάντικουτ)**
***το Αδέξιο από την Αυστραλία***

**COCO BANDICOOT (Κόκο Μπάντικουτ)**
***η αδερφή του Crash***

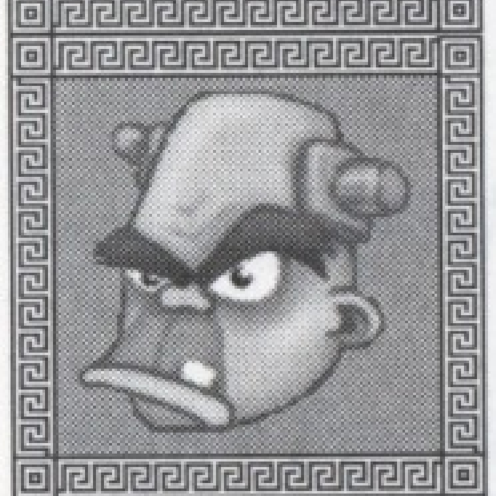


**TINY (Τάινυ)**
***Μία μεταλλαγμένη και γεροδεμένη τίγρη***





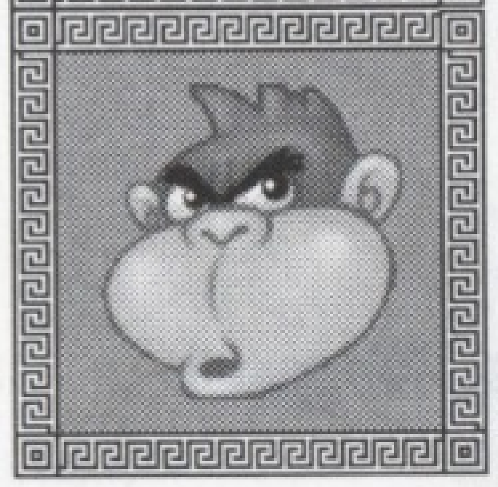
**DINGODILE** (Ντινγκοντίλε)
άλλο ένα μεταλλαγμένο τέρας του Nitrus



**DR N. BRIO** (Δρ. Ν. Μπρίο)
ο μεγαλομανής που δεν το βάζει κάτω

**DR. NEO CORTEX** (Δρ. Νίο Κόρτεξ)
ο τρελός επιστήμων

**KOALA KONG** (Κοάλα Κονγκ)
τρελός, κακός κι επικίνδυνος για γνωριμίες

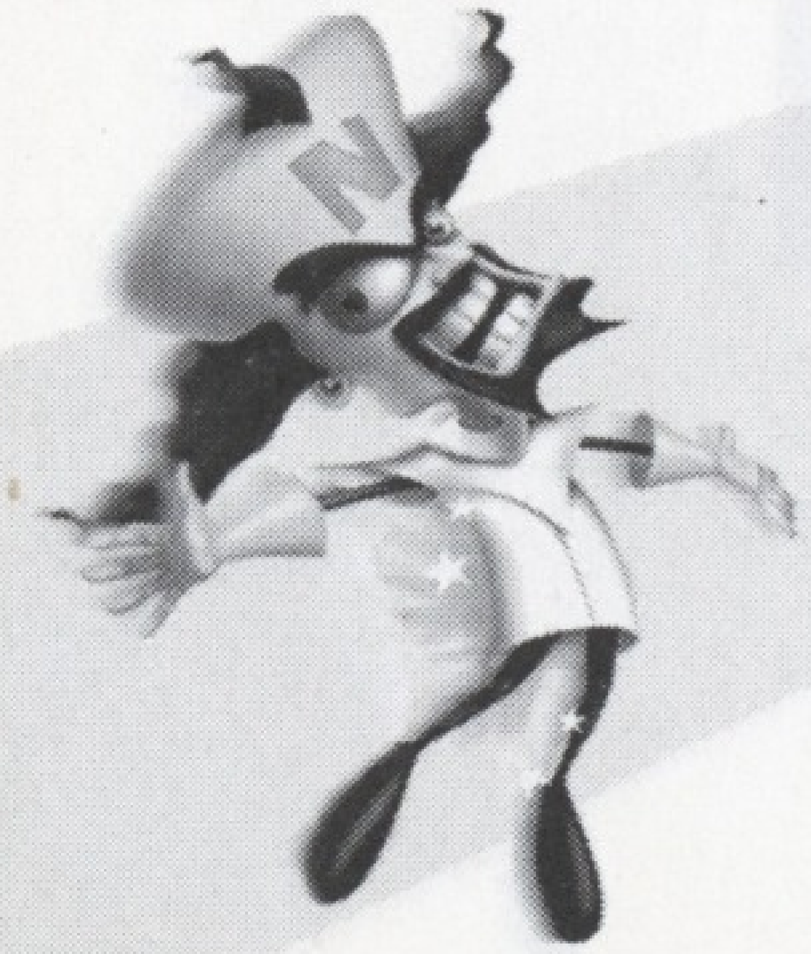


**RILLA ROO** (Ρίλλα Ρου)
το νέο φρικιό της παρέας

# ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

**Published by Sony Computer Entertainment Europe**

| | |
|---|---|
| Executive Producer | David Bowry |
| Producer | Emma Burwood |
| European Product Manager | Isabelle Tomatis |
| European PR executive | Imogen Baker |
| Copywriter | Jim Sangster |
| Manual Approval | Lee Travers, Stephen Griffiths |
| Packaging and manual design | Richard Turner |
| QA Manager | Geoff Rens |
| Internal QA Manager | Dave Parkinson |
| Testing Supervisor | Jim McCabe |
| Lead Tester | Phil Green |
| Testers | Ian Cunliffe, Michael Kennedy, Carl McKane, Ian McEvoy, Paul French |
| TRC | Paul French, John Hale |
| Localisation Manager | Vanessa Wood |
| Localisation co-ordinator | Elodie Hummel |
| Localisation testers | French - Gaëlle Leysour, Nadège Josa<br>German - Britta Kuhnen<br>Italian - Domenico Visone<br>Spanish - Susana Paredes, Miguel Ataz |



**Produced by Universal Interactive Studios**

| | |
|---|---|
| **Senior Producer** | **Vijay Lakshman** |
| **Production Coordinators** | **Melissa Miller, Brian Stephens** |
| **Additional Minigame Design** | **Sean Krankel, Ricci Rukavina** |
| **Quality Assurance** | **Anthony Ahn, Sean Mountain, Noel Gallan, Josh Gottsegen** |
| **Director of Marketing** | **Prity Patel** |
| **Marketing Co-ordinator** | **Marcus Savino** |
| **Special Thanks to** | **Cynthia Cleveland, Hellene Runtagh, Todd Whitford and Jim Wilson** |

**Developed by Eurocom Entertainment Software**
**in association with Cerny Games**

| | |
|---|---|
| **Producers** | **Jon Williams, Mark Cerny** |
| **Assistant Producer** | **Phil Bennett** |
| **Programming** | **Dave Pridmore, Stuart Johnson, Julian Walshaw-Vaughn, Steve Bak, Kris Adcock** |
| **Graphics** | **Matt Dixon, Steve Bamford, Clive Stevenson, Jon Parr** |
| **Animation** | **Mark Povey, Bryan Rogers, Brian Malone-West** |
| **Music and Sound Effects** | **Steve Duckworth** |
| **Tools support** | **Andy Mitchell, Chris Jackson, Kevin Marks** |
| **Quality Assurance Manager** | **Michael Robinson** |
| **Quality Assurance** | **Andy Dilks, Rich Higgins, Andy Lally, John Lee Barker, Chris J Jackson, Richard Nicholls, Mark Shaw, Richard Charles** |
| **Special Thanks** | **Michael John, Hugh Binns, Mat Sneap, Jim Wilson, Rachel Hall, Mike Botham** |

## Precautions

• This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. • Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. • Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

## Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

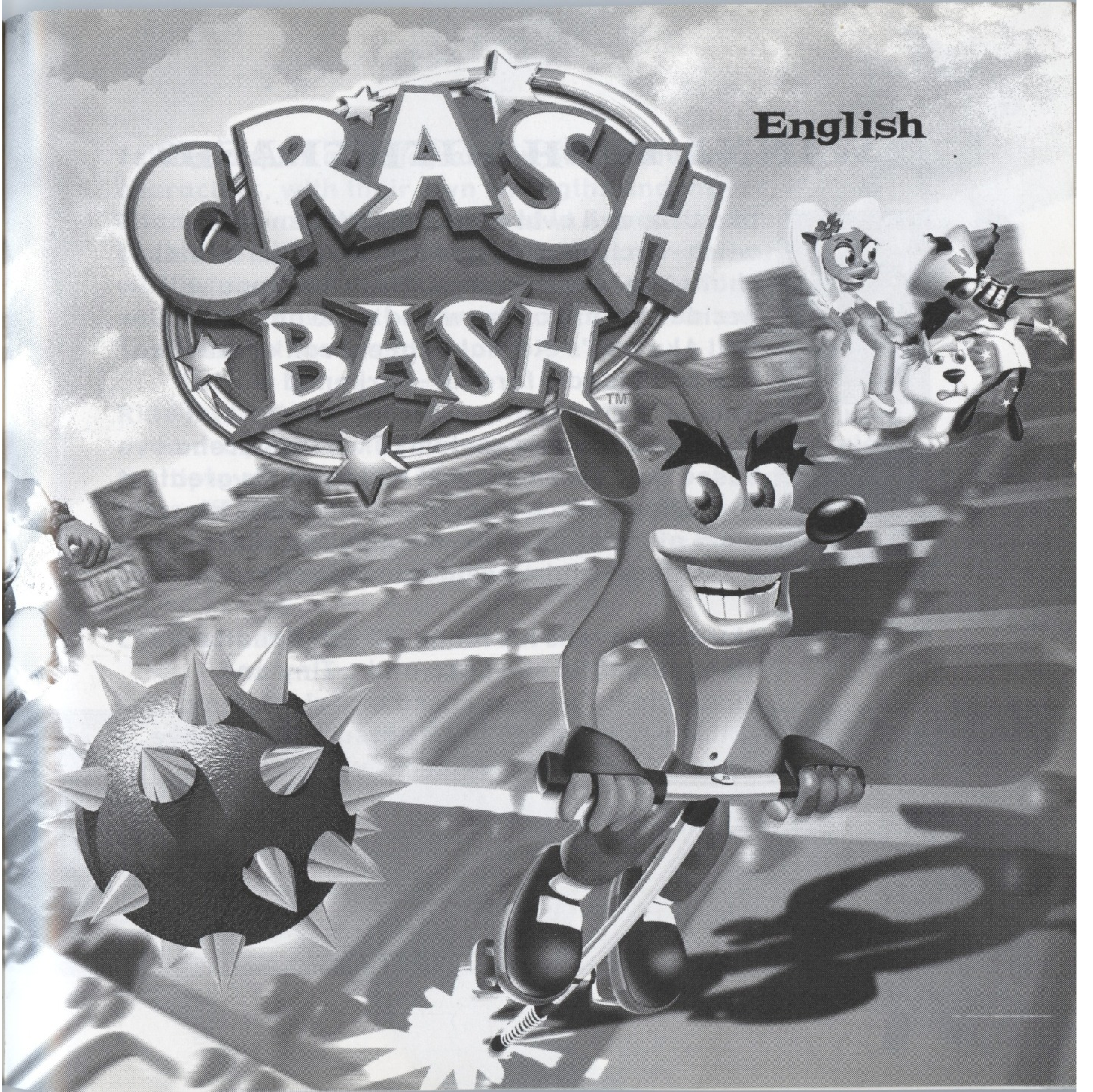
**See back page of this manual for Customer Service Nos. and POWERLINE Nos.**

"DUALSHOCK" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Crash Bash™ © 2000 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot and related characters™ & © Universal Interactive Studios, Inc. All Rights Reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Eurocom Developments Limited. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 or 2 Players | Memory Card 3 blocks | Multi Tap Compatible 1~4 Players | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | DUAL SHOCK

SCES-02834

English



# WANNA BASH WITH CRASH?

Uka Uka

Uka Uka, evil twin of Aku Aku the ancient witch-doctor spirit, has thrown down a final challenge to his brother. This challenge will decide the fate of the world once and for all. Will Aku Aku's eternal light prevail or will Uka Uka command a forever-darkened world?

Aku Aku

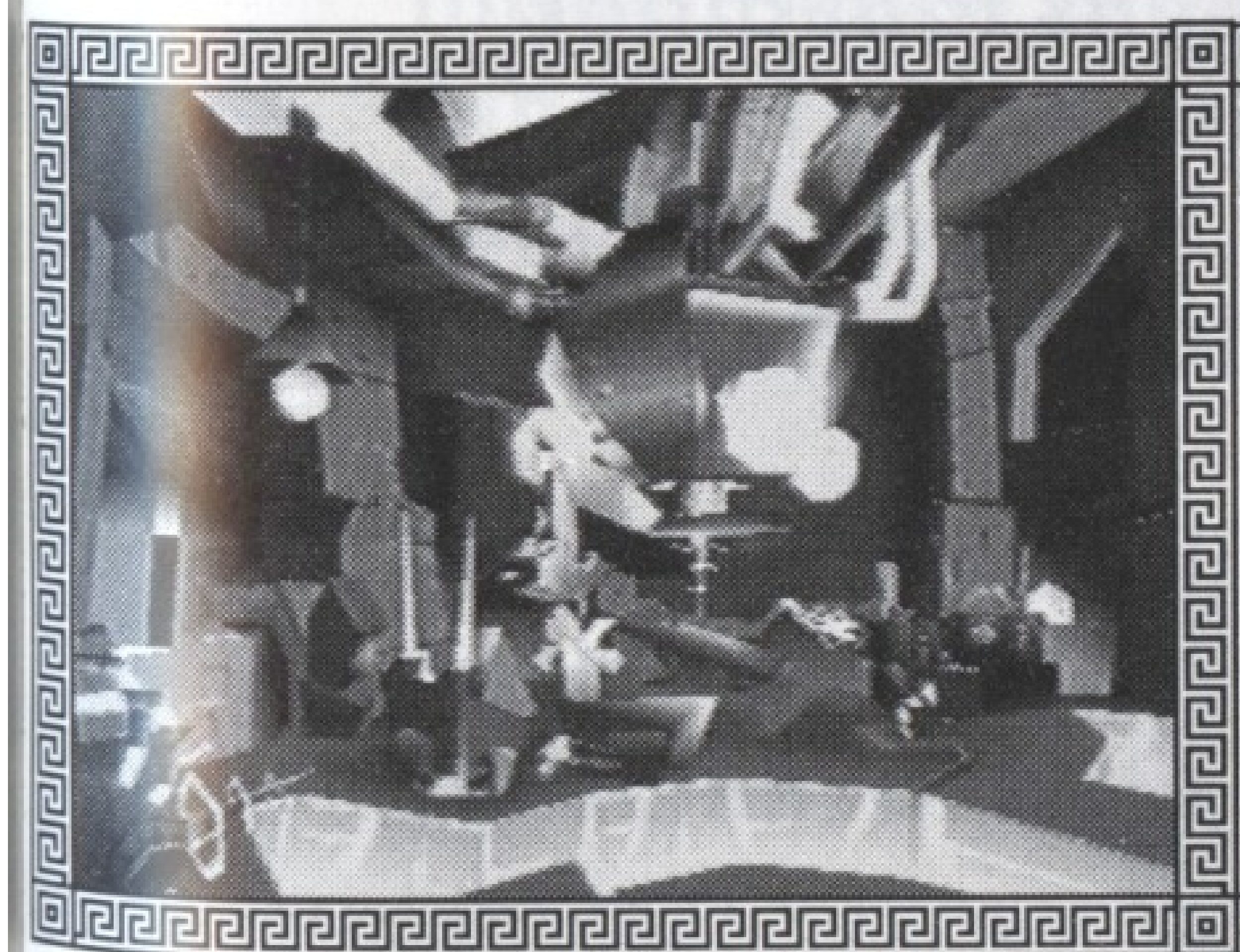
The challenge is a contest of various arena-based battles. Each spirit will send his greatest champions into battle. Uka Uka selects his team of nasty guys; Dr. Neo Cortex, N. Brio, Koala Kong and new baddie, Rilla Roo.

Aku Aku unveils his team - Crash Bandicoot, his brainy little sis, Coco and... Tiny and Dingodile?! Yup - you read that right. Tiny and Dingodile have been persuaded to leave Cortex's side and join forces with Crash!

Take your pick and play as any one of the eight characters, with their own strengths and moves. Change the course of the world in Adventure mode. Tackle 28 different events either on your own or with a friend. And with every victorious battle, you will gain access to that arena in both Battle and Tournament modes.

Ride into combat on tanks, polar bears, hover-ships, and even dragons. Up to four players can bash it out in furious multiplayer contests. Play alone in "every-bandicoot-for-himself" showdowns or team up for an all out bandicoot brawl. The challenges include high-score matches, last-man-standing, and frantic timed events.

Let the bash begin!



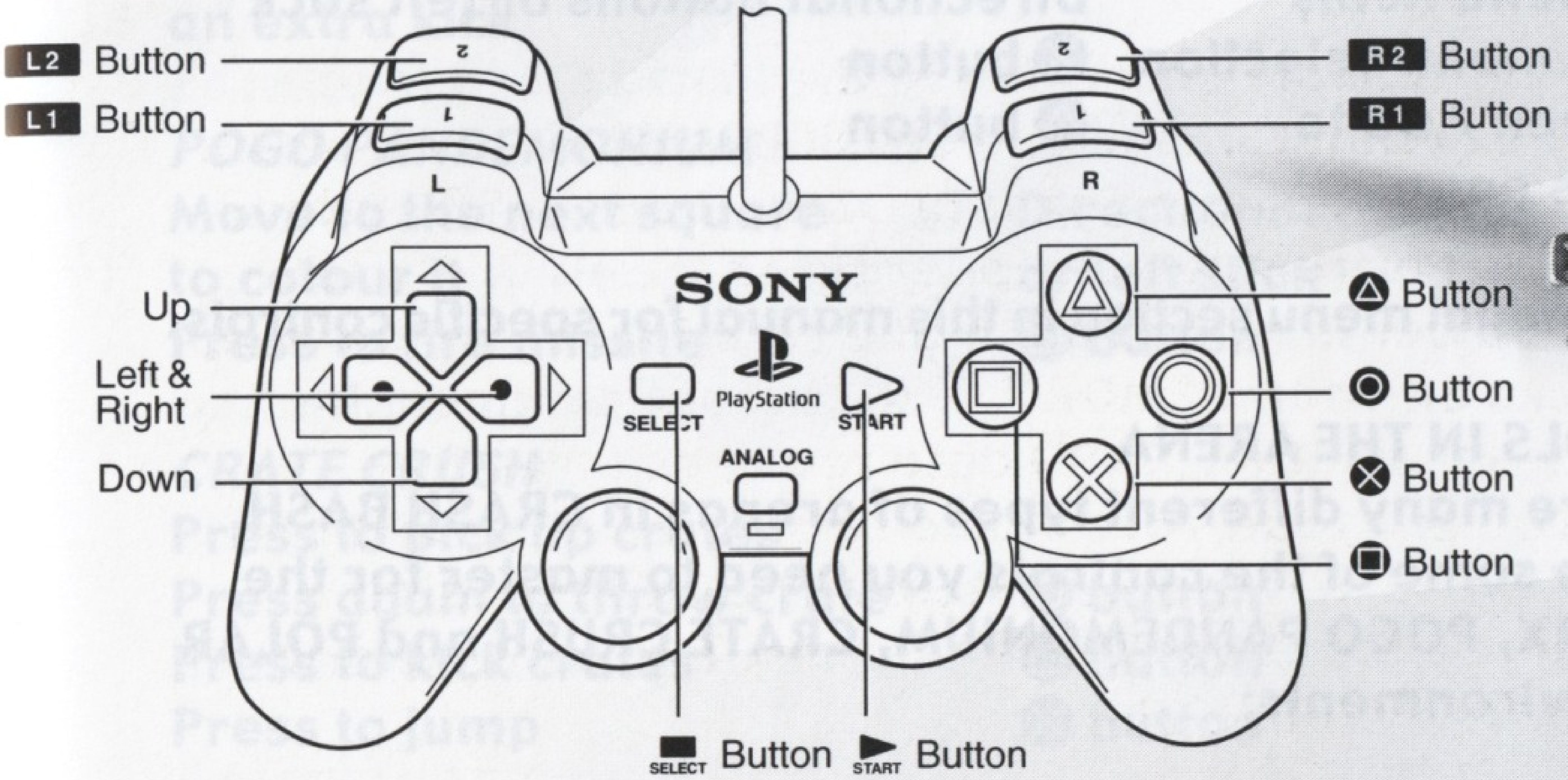
# SETTING UP

Set up your Console according to the instructions in its Instruction Manual. Insert the Crash Bash™ disc and close the disc cover. Turn the Console ON at the POWER button. Do not insert or remove peripherals or MEMORY CARDS once the power is turned on. Make sure there are enough free blocks on your MEMORY CARD before commencing play. Saving MEMORY CARD data requires three free blocks. You can load your saved games from the same MEMORY CARD, or from any MEMORY CARD containing previously saved Crash Bash™ games. This product only uses MEMORY CARD slot 1.

**PLEASE NOTE**

All screenshots for this manual have been taken from the English version of this game. Some screenshots might have been taken from pre-completion screens that differ slightly from those in the finished game.

# CONTROLS




**If you are using an Analog Controller (DUALSHOCK®), this game can be played using the directional buttons or the left stick. When using the left stick, ensure the analog mode switch is on (the LED will light up Red). The vibration function of the Analog Controller (DUALSHOCK®) can be toggled on or off in the OPTIONS menu (see the Options section further on in this manual for more information).**

## DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

**In this manual, ⇧, ⇩, ⇦, ⇨ etc. are used to denote the direction of both the directional buttons and the left stick.**

**BASIC MENU CONTROLS**

| | |
|---|---|
| **Select menu items** | **Directional buttons or left stick** |
| **Confirm menu selection** | **⊗ button** |
| **Exit screen / Go to previous page** | **△ button** |

**See individual menu section in this manual for specific controls.**

**CONTROLS IN THE ARENA**

**There are many different types of arenas in CRASH BASH. Here are some of the controls you need to master for the BALLISTIX, POGO PANDEMONIUM, CRATE CRUSH and POLAR PUSH environments:**

***BALLISTIX***

| | |
|---|---|
| **Move to deflect the balls with your ship** | **Directional buttons or left stick** |
| **Press and hold to increase your ship's speed** | **L1 / R1 buttons** |

| | |
|---|---|
| Press to give the balls an extra kick | □ button |

*POGO PANDEMONIUM*

| | |
|---|---|
| Move to the next square to colour it | Directional buttons or left stick |
| Press to fire missile | □ button |

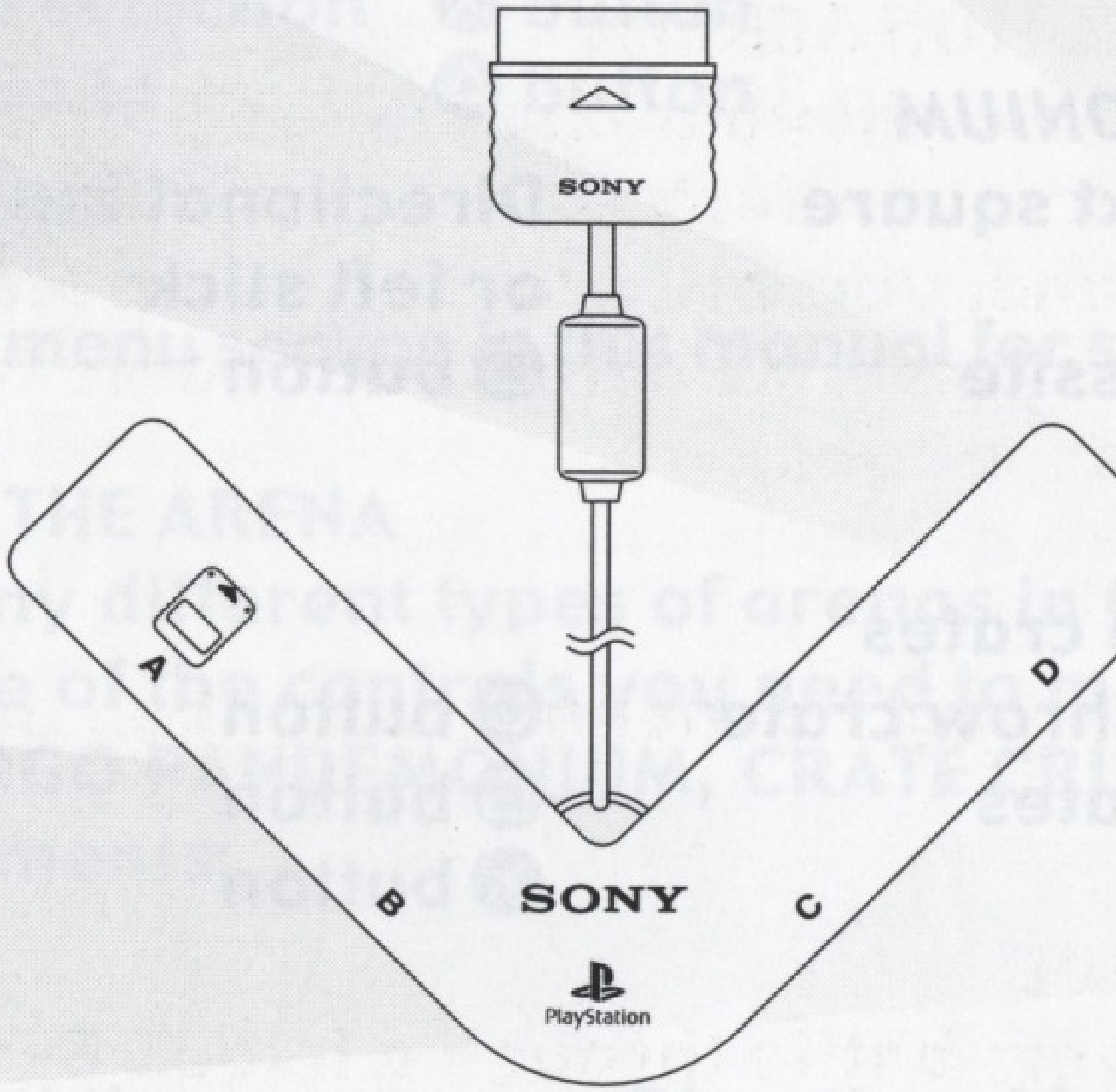
*CRATE CRUSH*

| | |
|---|---|
| Press to pick up crates | |
| Press again to throw crate | ○ button |
| Press to kick crates | □ button |
| Press to jump | ✕ button |

*POLAR PUSH*

| | |
|---|---|
| Charge into other players | □ button |
| Cannot charge if meter is empty | |
| When falling, push into the arena and press repeatedly | □ button |

# MULTI-PLAYER GAMES




**For games involving 3 or 4 players, you will need a Multi Tap. The Multi Tap should be inserted into Controller port 1 of your Console, and a Controller into Controller port 1-A of the Multi Tap. Any other Controllers should be inserted sequentially into Controller port 1-B, Controller port 1-C etc. Make sure that the Multi Tap, and all Controllers are properly inserted BEFORE you turn on your console.**

# GETTING STARTED

**LANGUAGE SELECTION SCREEN**
**Press ⇧/⇩ to highlight your chosen language, then press the ⊗ button to select. Once you have chosen a language, you will proceed to the Main Menu, which allows you to select your game type and adjust game options.**

**SELECT GAME TYPE**
**Press ⇧/⇩ to highlight a menu option, then press the ⊗ button to select.**

***ADVENTURE MODE***
**One or two players battle through a huge 28-arena adventure. Begin by playing any one of four events. Win a trophy in each arena and return for Gem and Crystal challenges. Victories qualify you to meet the big arena Boss. Win in Adventure Mode and you gain access to other arenas in Battle and Tournament modes.**

***BATTLE MODE***
**Up to four players battle it out one arena at a time. Go head-to-head in Vs. mode or team up in pairs. You can set the number of wins it takes to capture the Trophy. Unlocked arenas from the Adventure Mode are available in Battle Mode.**

*TOURNAMENT*

**Up to four players go head-to-head in competitions gaining points for each win. Select the arena type and the number of wins for a Trophy. Then play four events in rapid succession.**

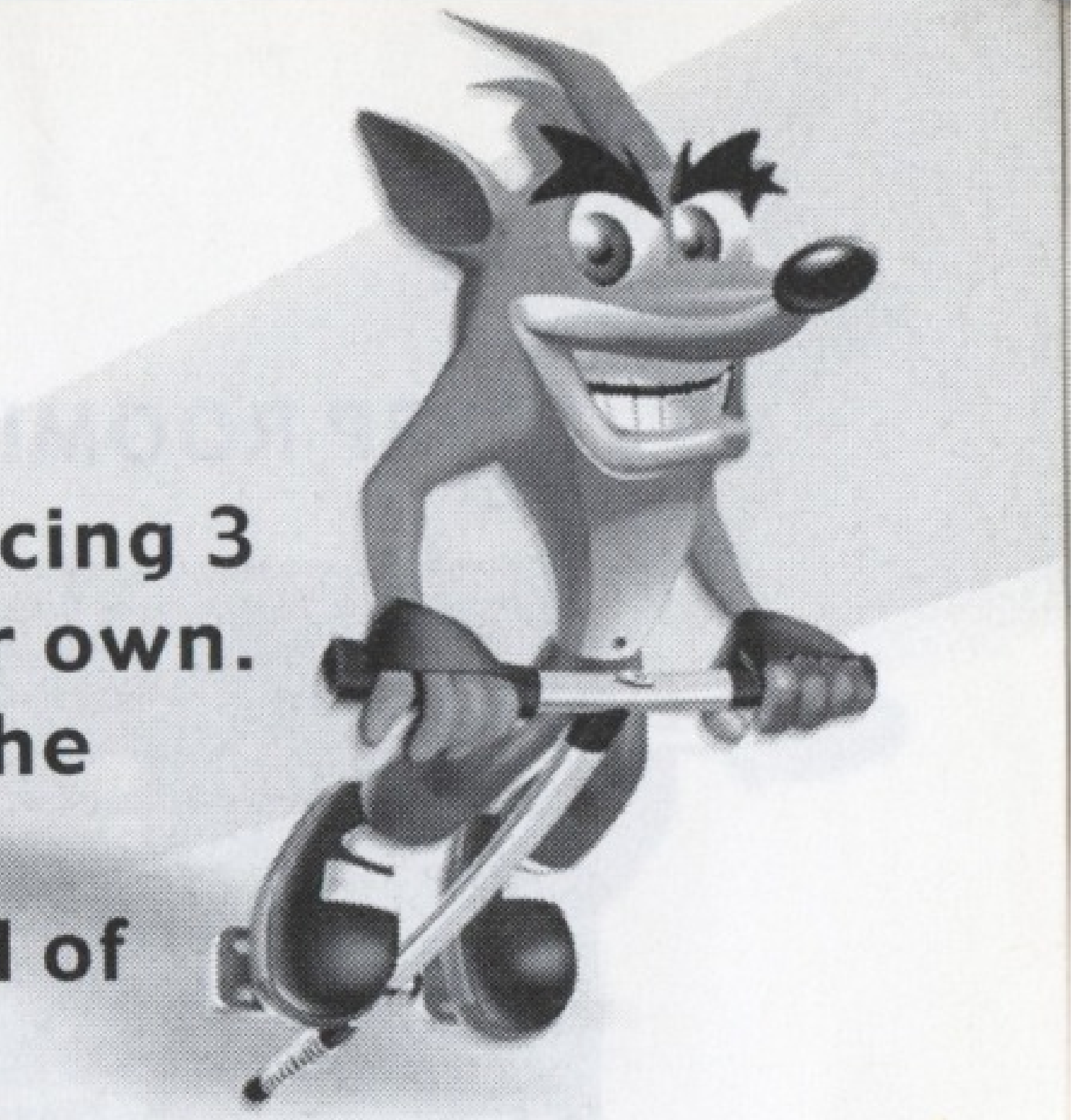
*OPTIONS*

**Adjust various game settings.**

**See the individual sections on each "Game Type" for more information.**

## ADVENTURE MODE

**As you begin the ADVENTURE MODE, you'll be given a choice of two options - NEW GAME or LOAD GAME. If you've played the Adventure Mode before (and, more importantly, if you remembered to save your progress to a MEMORY CARD), choose LOAD GAME to continue where you left off. Otherwise it's NEW GAME you need.**



Next, choose either 1 PLAYER or 2 PLAYER. Obviously, if you choose 1 PLAYER you'll be facing 3 other computer-controlled characters on your own. Choose 2 PLAYER and two of you can take on the enemy together. Things might get a little icky towards the end though - I mean, what if BOTH of you want to win?!

## CHARACTER SELECT

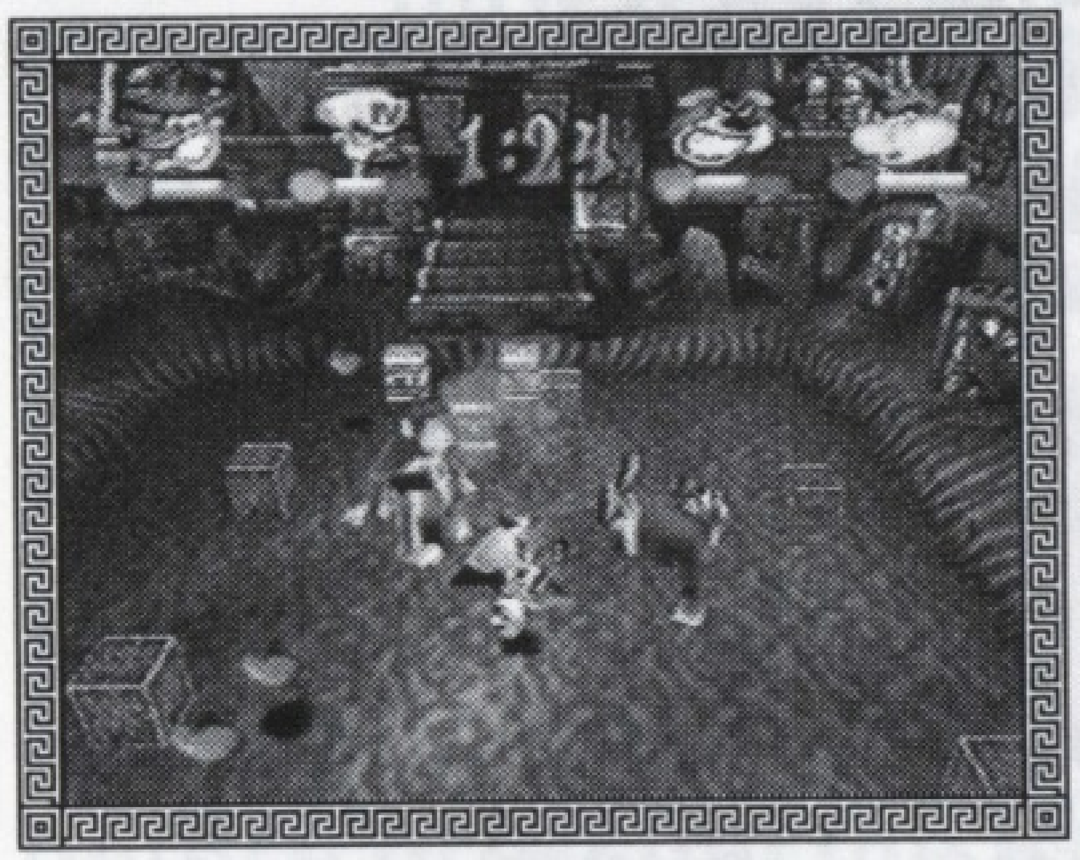
Now it's time to choose your character on the CHARACTER SELECT screen. You'll notice a grid at the top of the screen with two rows of characters. Use the directional buttons or left stick to highlight a character. The top row being... you guessed it! The Good Guys (and gal!). The bottom row is your malicious group of Evil Guys! When you have highlighted the character you want, press the ⊗ button to choose him or her. You'll see additional labels, P1, P2 etc. This refers to the player who is selecting the character (so P1 = Player 1). Once you (and player 2) have made your selections, the remaining positions will be filled by computer-controlled characters.

**WARP ROOM!!**

**Okay, so the game really gets going when your character lands in the Warp Room. This is the hub where the Arenas can be accessed via separate Warp Pads. You'll find as you progress through the game that some Arenas will not be open to you until you've achieved a certain objective (usually obtaining victory in a specific number of Arenas). You'll also find a warp pad that allows you to save your game – it's labelled SAVE GAME so it shouldn't be too hard to spot.**

**So, when do you start to play? Well if you stop being so impatient I'll tell you!**

# HOW TO PLAY



**To begin a battle, walk along the gangway to a Warp Pad. If the Arena is open, you can press the ⊗ button to begin. You'll then be warped straight to the arena where you'll receive a briefing, stating your objectives. Each arena poses a different challenge, so it pays to take note of the advice here – no use looking for a polar bear to ride if everyone else is grabbing hold of TNT boxes!**

**Each battle will usually continue until just one player remains in the arena, or one player has a higher score or more Health than the opposition. To win, make sure that player is you – there's no room for chivalry in this game!**

**First player to get to three victories is the winner.**

- Some games are point-based. Get a higher score or more health than your opponents and you'll win.
- Some games are "survival of the fittest" - you win when all the other players have been eliminated
- You'll get nowhere playing fair - it's not enough to collect points, distract and obstruct your opponents too!

**KEEPING TRACK**

When you return to the Warp Room you can keep check on your victories by walking up to the Warp Pad for each completed Arena. A window will pop up which shows when you have collected each Trophy, Crystal, Gem, and Relic from each Arena.

**I FAILED!!**

Don't worry. Everyone else will be laughing at you, but you can still have another go. Just select the REPLAY THIS ARENA option at the end of the battle to try again. If you can't face the chance of a humiliating defeat again, pick the RETURN TO WARP ROOM option and hang your head in shame.

**I'VE WON - WHAT NOW?**

Each Arena has five different challenges - one for each prize. You haven't "beaten" the Arena completely until you've collected all five prizes.

## GEM AND CRYSTAL CHALLENGES

Win the Trophy in an event and you can return for two more challenges to win the Gem and Crystal. You have a choice of which event you want to compete in first. Press ⇦ or ⇨ tto select either a Gem or a Crystal and press the ⊗ button to enter the arena (you can also choose to replay the Trophy challenge). The objectives will be different from the Trophy competition so be sure to read them before pressing the ⊗ button to start the battle.

## IMPORTANT THINGS TO WIN

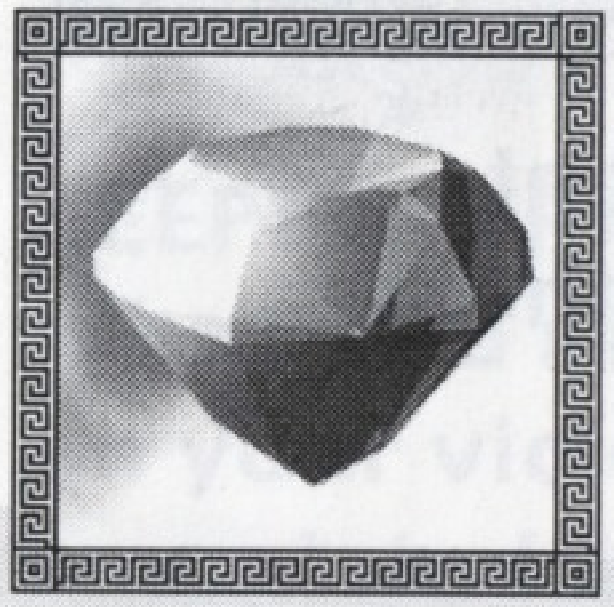
To complete the entire Adventure Game you must win every Trophy, Gem, Crystal and Relic in every arena level except Arena Boss levels.

## CUP

Victory in one arena round wins you a Cup. In Adventure Game mode, three cups are required to win the Trophy. In Battle and Tournament play, you can set the number of Cups required to win the Trophy on the Game Options screen that appears before each event.

## TROPHY

Win an arena event in BATTLE, TOURNAMENT or ADVENTURE Game modes and you are awarded a Trophy. You need Trophies to enter the Big Boss Rounds in the ADVENTURE Game mode.



## GEM

Win the arena Trophy in ADVENTURE Game mode, and you can return to capture the Gem during the Gem Challenge in each level. You need Gems to gain entrance to Boss and secret arenas.

## CRYSTAL

Win the arena Trophy in ADVENTURE Game mode, and you can return to capture the Crystal. A Crystal is required to gain entrance to Boss and secret arenas.

## RELICS

After completing four Warp Rooms, the Gold Relic Challenges appear. Return to previously beaten arenas and battle it out for the Gold Relics. There are rumoured to be platinum relics but no one knows how to get them.

**THE NEXT STAGE**
**Once you've collected enough trophies and/or other rewards, you'll be able to take on the Big Bad Boss for the Warp Room. I'm not telling you who the first one is, but if you beat him you can enter a new Warp Room and take on some brand new arenas. Win enough trophies there and another Boss will challenge you. Work your way through the game in this manner.**

**PAUSE MENU**

| | |
|---|---|
| ***CONTINUE*** | **Unpause the game and continue.** |
| ***SHOW RULES*** | **Didn't pay attention at the beginning? Here's where you can catch up.** |
| ***OPTIONS*** | **Adjust your game options, which are the same as the ones on the Game Type menu at the beginning of the game.** |
| ***EXIT ARENA*** | **Too much for ya? Okay, you can quit the arena and return to the Warp Room by selecting this option. Coward!!** |
| ***QUIT GAME*** | **This option appears if you're in the Warp Room** |

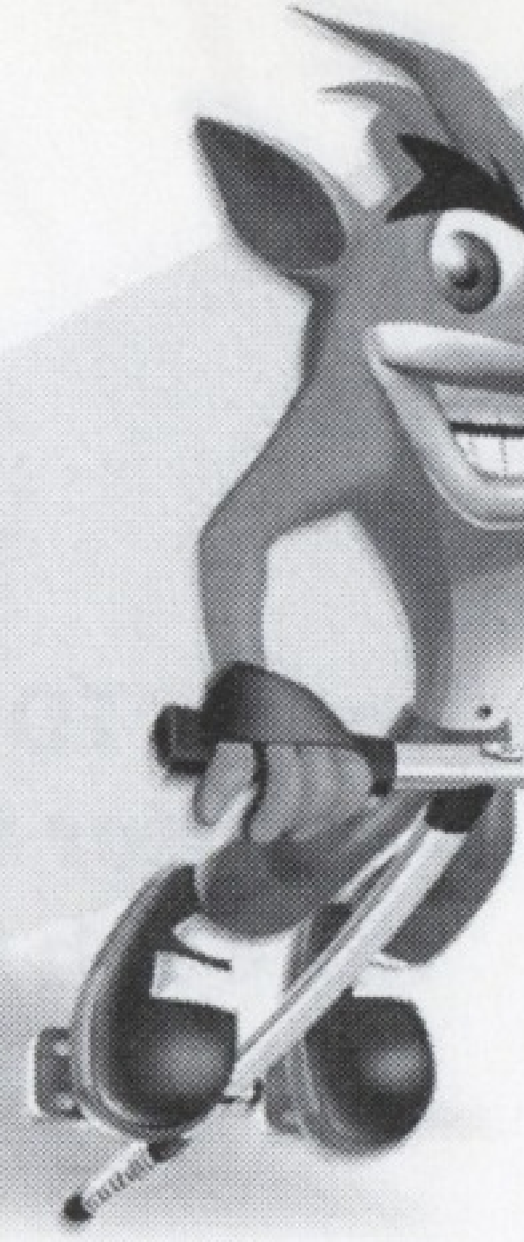
**The pause screen shows how many trophies, gems, crystals and relics you have collected so far. If you are in an arena press the △ button to view how many cups you have won in this trophy match.**

# BATTLE MODE

An initial set of arenas will be available to you, with additional arenas becoming available as you progress through the ADVENTURE MODE.

TO PLAY IN BATTLE MODE:

- Select the number of players who wish to take part (from 1 up to a possible 4 players).
- Select a character, as in ADVENTURE MODE (all characters not assigned to a player will be computer-controlled).
- Next choose an Arena. Only the Arenas you have opened in ADVENTURE MODE will be available to you.
- Now press ⇦ or ⇨ to decide whether you wish to play in a TEAM BATTLE (2-against-2) or a VS BATTLE (everyone for themselves).
- Finally select the game options. Press ⇧/⇩ to move between the options and press ⇦/⇨ to adjust the options.



CUPS NEEDED TO WIN TROPHY
Adjust the number of cups needed to win a trophy. Choose from anywhere between 2 and 7 cups. For instance, if you set the option to 7 cups, this means you'll need to win 7 games before you get the trophy. If you don't fancy that much of a challenge, setting it to two cups will mean you only have to win two rounds before the trophy is yours.

DIFFICULTY
Adjust the difficulty setting. This affects the skill levels of the computer-controlled opponents, and there are 3 choices – EASY, MEDIUM or HARD.

Once you're happy with your Game Options, press the cross button. As with ADVENTURE MODE, the objective for the Battle will differ depending on the Arena you have selected to play.

PAUSE MENU
The options available in the Pause Menu are the same as for the ADVENTURE MODE, but with one addition. Select CHANGE ARENA to quit your current Arena and select another one.

# TOURNAMENT

In the TOURNAMENT, you take on a total of four Arenas in order to win a trophy. A separate trophy is awarded for each tournament and there are a number of different tournaments for you to attempt.

TO PLAY IN TOURNAMENT MODE:

- Select the number of players who wish to take part (from 1 up to a possible 4 players).
- Select a character, as in ADVENTURE MODE (all characters not assigned to a player will be computer-controlled).
- Next choose a tournament. Press ⇦ or ⇨ to view alternative tournaments.
- Finally select the game options, as with the BATTLE MODE.

# OPTIONS

Press ⇧/⇩ to highlight a menu option, then press the ⊗ button to select.

**MUSIC**

On the MUSIC menu, you'll find two options – MODE (either STEREO or MONO) or VOLUME (shown as a percentage of the total possible volume). Press ⇦ or ⇨ to adjust the settings. Once you're happy with the music settings, press the ⊗ button to return to the OPTIONS menu.

**SOUND EFFECTS**

Just one option here – VOLUME, which is shown as a percentage of the total possible volume. Press ⇦ or ⇨ to raise or lower the volume level. Once you're happy with the SOUND EFFECTS volume level, press the ⊗ button to return to the OPTIONS menu.

**CONTROLLER**

Here, each player can toggle the vibration function of their Analog Controller (DUALSHOCK®) on or off by pressing the ■ button. Once everyone has made their adjustments, player 1 can press the ⊗ button to accept any changes and return to the OPTIONS menu.

**EXIT**

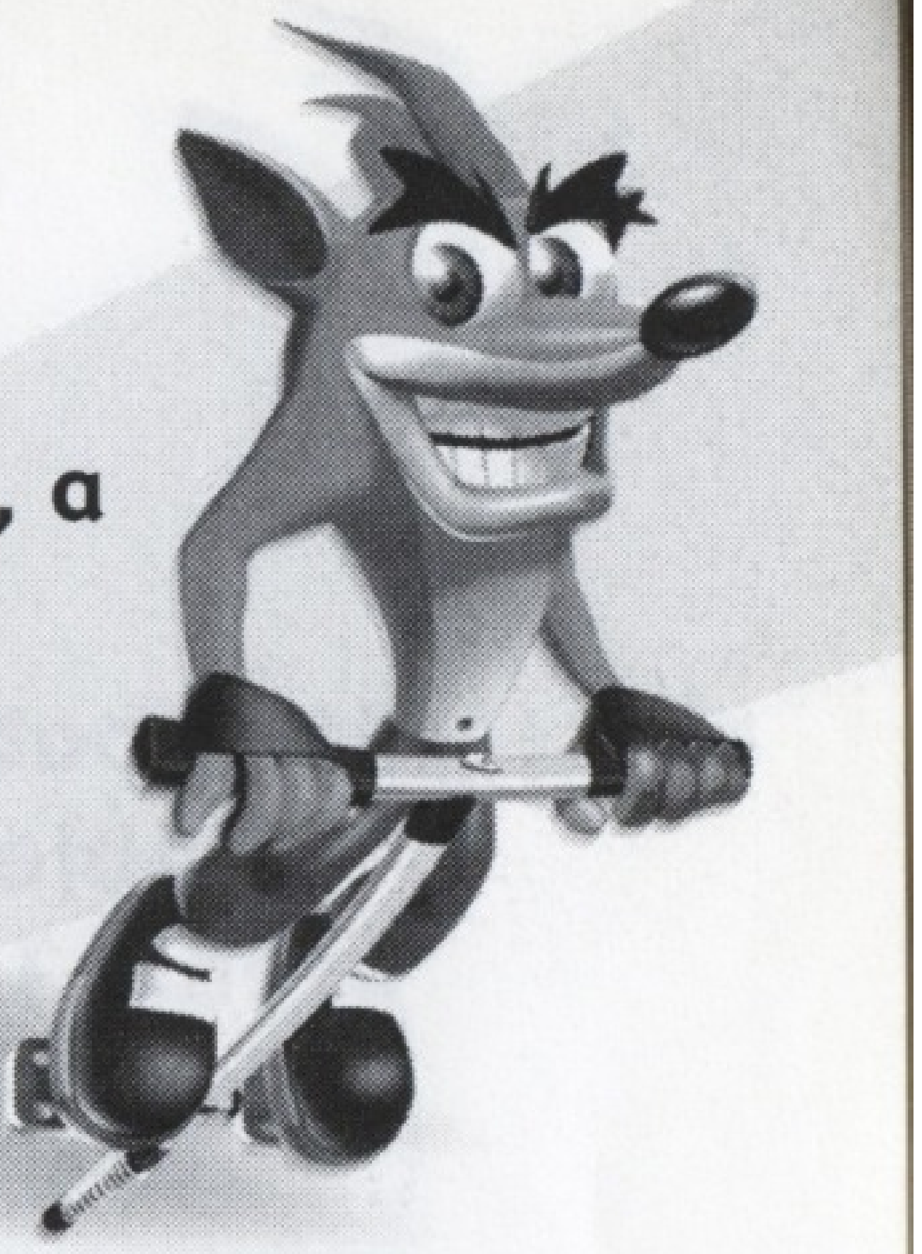
Once you're happy with your options, select EXIT to return to the Main Menu.

# MEMORY CARDS
# SAVING AND LOADING

Quick Warning: Do not insert or remove MEMORY CARDS once the power is turned on, as this might corrupt the data stored on the MEMORY CARD. Make sure you have at least three free blocks on your MEMORY CARD before you begin to play.

SAVE GAME
In each Warp Room you should find an area called SAVE GAME. Head towards this and press the ⊗ button. You'll come to the Save Screen which allows you to save up to four separate save files onto your MEMORY CARD. Use the directional buttons / left stick to highlight the save file. Next, give the save file a name. Use the directional buttons or left stick to highlight letters, and enter each letter by pressing the ⊗ button (press the "BACK" arrow to delete letters). Once you're finished, highlight DONE and press the ⊗ button to return to the warp room. After a few seconds the save file will be stored onto your MEMORY CARD. Once you've received confirmation of your save, press the ⊗ button to return to the Warp Room.

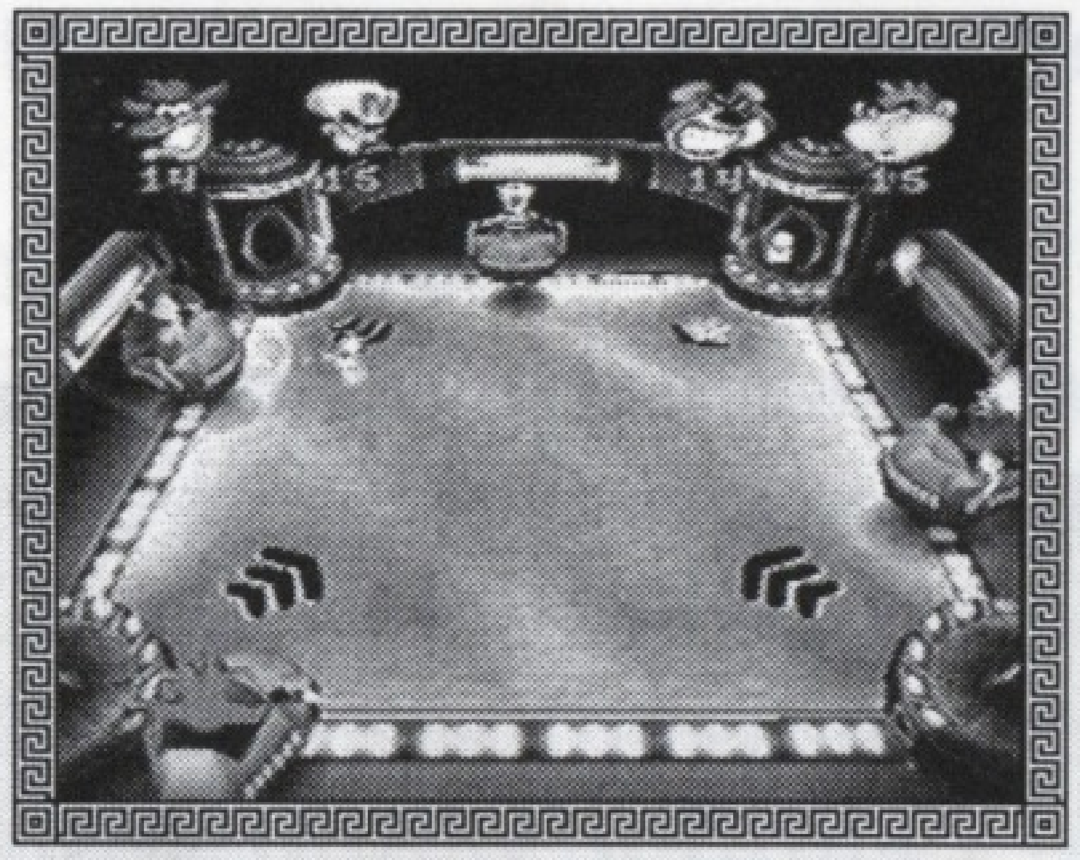
You'll also notice, in the middle of the Save Screen, a display of Trophies, Gems, Crystals and Relics. As you progress through the game, you should be aiming to collect as many of each item as you can. Everything you collect will be displayed here, so it's vital that you remember to save your game regularly – there's nothing worse than battling away for that last relic and then forgetting to save.



**LOAD GAME**
You can load a previously saved game by selecting the LOAD GAME option as you enter each game mode.

# BATTLE TECHNIQUES

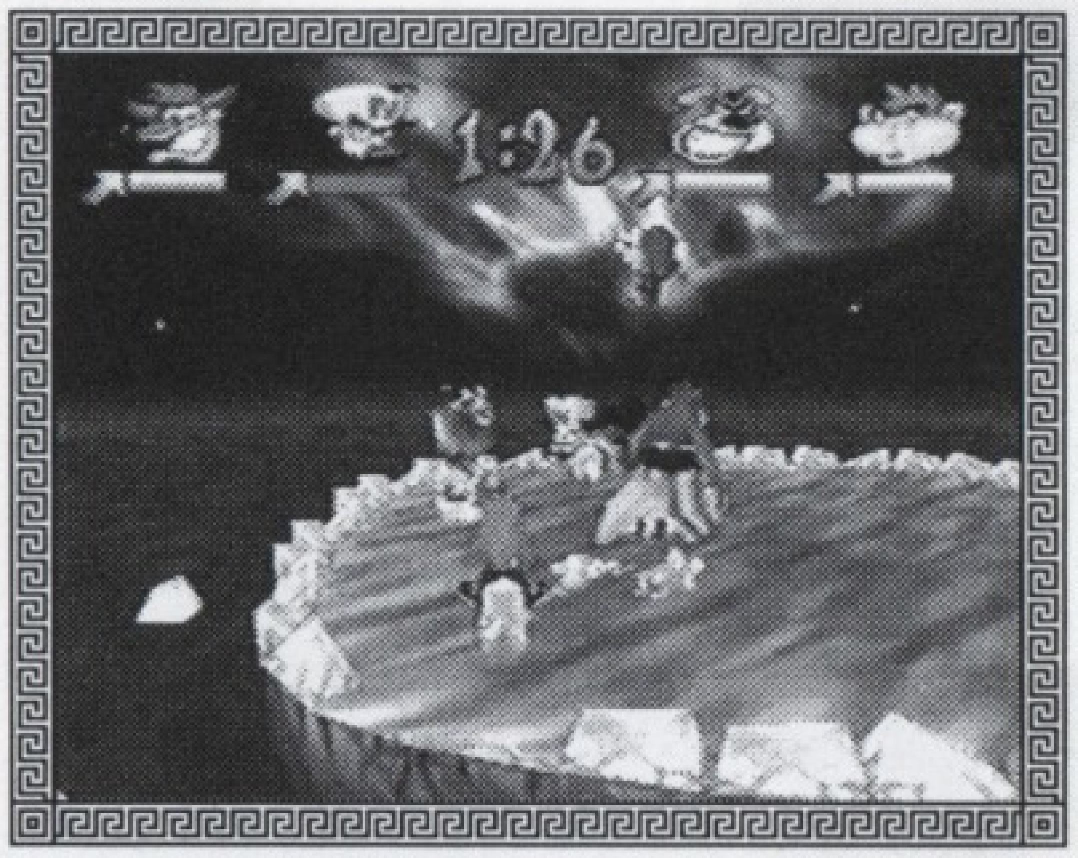
Each battle in CRASH BASH™ poses a different challenge. The objectives are given to you before you enter each arena. To get you on your way, here are the basic objectives and controls for the first few arenas.



**CRASH BALL**

Use your ship to deflect the balls away from your goal. Win by being the last player standing.

| | |
|---|---|
| ⇦/⇨ | Move to deflect the balls with your ship. |
| L1 / R1 buttons | Press and hold to increase your ship's speed. |
| ▢ button | Press to give the balls an extra kick. |



**POLAR PANIC**

**Charge into other players to knock them off the ice. Collect power-ups by entering the beam.**

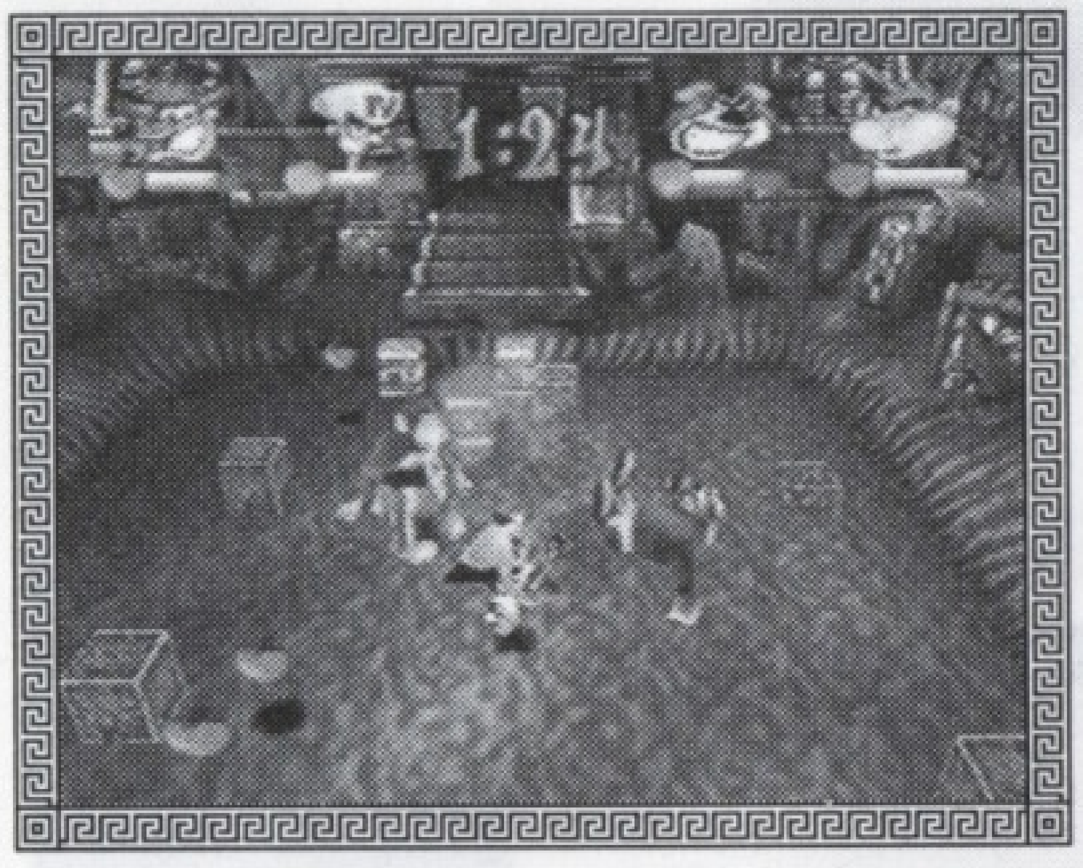
| | |
|---|---|
| **■ button** | **Charge into other players. Note the green meter underneath the characters' icons at the top of the screen – when the meter is empty (red) you cannot charge. Also, when in danger of falling off the ice, press the ■ button repeatedly and press the directional buttons / left stick to pull yourself back into the arena.** |
| **SPECIAL ITEMS** | **If you collect a weight, try to pass it onto another player before it crushes you. Try to collect the lightning or steal it from other players before it electrocutes all the other players.** |

**POGO PAINTER**

**Move around the arena to turn the floor squares to your colour. Break special "!" crates to turn your squares into points. Win by having the highest score when the time runs out.**

| | |
|---|---|
| ⇧, ⇩, ⇦, ⇨ | **Move to the next square to colour it.** |
| ■ **button** | **If you collect missiles, press the ■ button to fire them and stun the other players. Missiles will be fired in the direction you are facing.** |

**Look out for arrows in the arena. Collect these and all the squares lying in its path will turn to your colour. And make sure you pick up a pair of Speedy boots – with these you'll be able to move faster and colour more squares.**



**JUNGLE BASH**
Pick up and throw crates at your opponents. Win by being the last standing or having the most health when the time runs out.

| | |
|---|---|
| ◎ button | Pick up crates.<br>Press the ◎ button again to throw. |
| ▣ button | Press to kick crates. |
| ⊗ button | Press to jump. |

Kick or throw stone crates at other players. Jump onto TNT crates to set the timer going. After a few seconds it'll explode so make sure you're clear! Just keep clear of NITRO crates – the slightest touch and they explode. Use other objects to set them off near your opponents. Collect Wumpa fruit to increase your Health.

# WHO'S WHO IN CRASH BASH?

**AKU AKU**
***the good Witch Doctor***

**UKA UKA**
***Aku-Aku's evil twin***

**CRASH BANDICOOT**
***the Blunder from Down-Under***

**COCO BANDICOOT**
***Crash's sister***

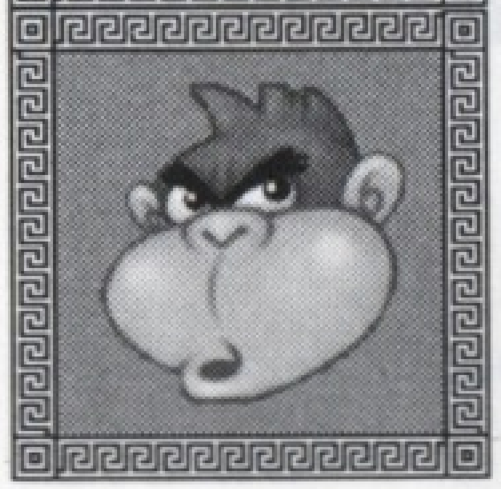
**TINY**
***A mutant strong-man tiger***

**DINGODILE**
another of Nitrus' mutant monsters

**DR N. BRIO**
the megalomaniac who refuses to give up

**DR. NEO CORTEX**
mad scientist

**KOALA KONG**
mad, bad and dangerous to know



**RILLA ROO**
new freak on the block

# CREDITS

Published by Sony Computer Entertainment Europe

| | |
|---|---|
| Executive Producer | David Bowry |
| Producer | Emma Burwood |
| European Product Manager | Isabelle Tomatis |
| European PR executive | Imogen Baker |
| Copywriter | Jim Sangster |
| Manual Approval | Lee Travers, Stephen Griffiths |
| Packaging and manual design | Richard Turner |
| QA Manager | Geoff Rens |
| Internal QA Manager | Dave Parkinson |
| Testing Supervisor | Jim McCabe |
| Lead Tester | Phil Green |
| Testers | Ian Cunliffe, Michael Kennedy, Carl McKane, Ian McEvoy, Paul French |
| TRC | Paul French, John Hale |
| Localisation Manager | Vanessa Wood |
| Localisation co-ordinator | Elodie Hummel |
| Localisation testers | French – Gaëlle Leysour, Nadège Josa<br>German – Britta Kuhnen<br>Italian – Domenico Visone<br>Spanish – Susana Paredes, Miguel Ataz |

**Produced by Universal Interactive Studios**

| | |
|---|---|
| Senior Producer | Vijay Lakshman |
| Production Coordinators | Melissa Miller, Brian Stephens |
| Additional Minigame Design | Sean Krankel, Ricci Rukavina |
| Quality Assurance | Anthony Ahn, Sean Mountain, Noel Gallan, Josh Gottsegen |
| Director of Marketing | Prity Patel |
| Marketing Co-ordinator | Marcus Savino |
| Special Thanks to | Cynthia Cleveland, Hellene Runtagh, Todd Whitford and Jim Wilson |

**Developed by Eurocom Entertainment Software**
**in association with Cerny Games**

| | |
|---|---|
| **Producers** | **Jon Williams, Mark Cerny** |
| **Assistant Producer** | **Phil Bennett** |
| **Programming** | **Dave Pridmore, Stuart Johnson, Julian Walshaw-Vaughn, Steve Bak, Kris Adcock** |
| **Graphics** | **Matt Dixon, Steve Bamford, Clive Stevenson, Jon Parr** |
| **Animation** | **Mark Povey, Bryan Rogers, Brian Malone-West** |
| **Music and Sound Effects** | **Steve Duckworth** |
| **Tools support** | **Andy Mitchell, Chris Jackson, Kevin Marks** |
| **Quality Assurance Manager** | **Michael Robinson** |
| **Quality Assurance** | **Andy Dilks, Rich Higgins, Andy Lally, John Lee Barker, Chris J Jackson, Richard Nicholls, Mark Shaw, Richard Charles** |
| **Special Thanks** | **Michael John, Hugh Binns, Mat Sneap, Jim Wilson, Rachel Hall, Mike Botham** |

## Customer Service Numbers

**POWERLINE**

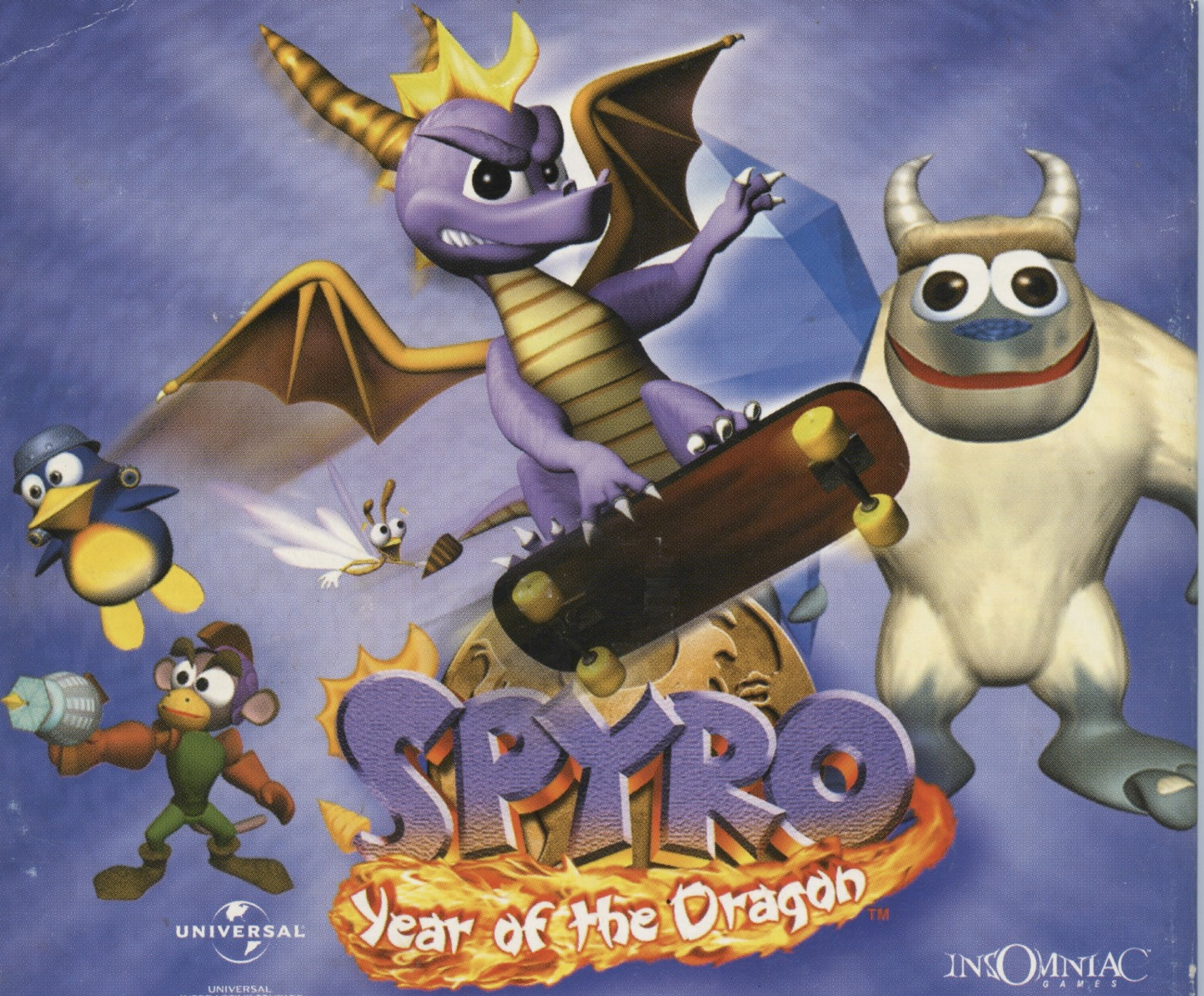
**FOR GAME HELP**

| Country | Customer Service Number | PowerLine Game Help |
|---|---|---|
| • **Australia** | 1 902 262 662*<br>**(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)* | **1 902 262 662***<br>**(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)* |
| • **Österreich** | 0990 970 111*<br>**(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/ Sek.)* | **0900 970 111***<br>**(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/ Sek.)* |
| • **Belgique/België/Belgien** | 011 / 301 306 | **0900 000 00***<br>**(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)* |
| • **Danmark** | (+45) 33 26 68 20<br>*Åben man-tors 16.00-19.00* | **(+45) 33 26 68 20**<br>*Åben man-tors 16.00-19.00* |
| • **Suomi** | 0600 411 911<br>*4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21* | **0600 411 911**<br>*4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21* |
| • **France** | 0803.843.843 | **08 36 68 22 02***<br>**(2,23 F la minute)* |
| • **Deutschland** | 01805 / 766 977 | **0190 578 578***<br>**(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)* |
| • **Greece** | (00 301) 6777701 | **090 2322 00***<br>*Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel |
| • **Ireland** | (01) 4054022 | **1550 13 14 15 (R.O.I. only)***<br>**Calls cost per min. 58p (inc.VAT)* |
| • **Israel** | 1-800-390-900 | **1-800-390-900**<br>**ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג**<br>**קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00** |

**Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.**
**Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.**
**For Game Help, please call your local PowerLine number.**

| Customer Service Numbers | POWERLINE FOR GAME HELP |
|---|---|
| • **Italia** 147 828384* * (al costo di una chiamata urbana) | **166 814 814*** *(Se minorenne chiedere il permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto + IVA - ISICOM S.r.l. - Roma) |
| • **Malta** 344700 | **344700** |
| • **Nederland** 0495 574 817 | **09 09 9 000 000*** *(0.99 Hfl./ min) |
| • **New Zealand** (09) 415 2447 | **0900 97669*** *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute). |
| • **Norge** 2336 6600 | **820 85 050** Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min. |
| • **Portugal** 0707 23 23 10* Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone | **0707 23 23 10*** Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone |
| • **España** 902 102 102 | **906 333 888*** Sólo para mayores de 18 años. *(Tarifa punta: 57.84 pts/min + IVA de lunes a viernes de 8.00h a 14.00h. Tarifa normal: 47.04 pts/min + IVA de lunes a viernes de 17.00h a 22.00h. Tarifa reducida: 37,025pts/min + IVA de lunes a viernes de 22.00h a 8.00h. Sábados de 4.00h a 24.00h. Domingos y festivos las 24h del día). |
| • **Sverige** 08-587 822 25 | **0719-310 311*** Öppet månd-frd 17.00-21.00 *5:-/samtal |
| • **Schweiz** 0900 55 20 55 *(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen | **0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet** *(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen. |
| • **UK** 08705 99 88 77 Calls may be recorded for training purposes | **09064 765 765 (incl. NI)*** *Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX. |

**Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.**
**Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.**
**For Game Help, please call your local PowerLine number.**




UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

INSOMNIAC GAMES

**www.scee.com/spyro3**

Spyro Year of the Dragon TM and © 2000 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games, Inc. All rights reserved.

**SCES-02834**

"", "PlayStation" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.

711719233428